PC SOLUCES

TROIS MAGAZINES EN UN

WWW.PCSOLUCES.COM

+ DE 80 PAGES D'AIDES ET SOLUCES POUR FINIR VOS JEUX

6 SOLUTIONS ET GUIDES :

ALIEN VS PREDATOR

BALDUR'S GATE
LA LÉGENDE DE L'ÎLE PERDUE

COMMAND & CONQUER
SOLEIL DE TIBÉRIUM

DISCWORLD NOIR

OUTCAST

SHADOWMAN

Détail page 88

1 CD-ROM UNIQUE :

7 DÉMOS JOUABLES

- GP 500 • REVENANT • DARKSTONE • DRIVER • FORCE 21
- ABOMINATION • PANZER GENERAL 3D ASSAULT

25 MINUTES DE DÉMOS EN PLEIN ÉCRAN

- ATLANTIS II • DRAKAN • FINAL FANTASY VIII
- FLIGHT UNLIMITED 3 • FREESPACE 2 • HOMEWORLD
- PANZER GENERAL 3D • RAYMAN 2 • SOUL REAVER
- STAR TREK NEW WORLDS • SYSTEM SHOCK 2

100 Mo DE FICHIERS

ÉDITEURS, TRAINERS ET SAUVEGARDES

- ALIEN VS PREDATOR • C&C SOLEIL DE TIBERIUM
- DUNGEON KEEPER 2 • SHADOWMAN...

TOUTE L'ACTUALITÉ DES JEUX

GP 500

TROP PUISSANT !

EXCLUSIF LA DÉMO JOUABLE

L 9506 - 30 - 39,00 F

39 FF - 5,95 € • Belgique : 250 FB • Suisse : 11 FS • Luxembourg : 250 FL • Canada : 9,95 $ Can.

REPORTAGE ECTS : GRAND PRIX 3, WARCRAFT III... enfin dévoilés

Microsoft. B 327 733 184 RC Corbeil.

AGE of EMPIRES II®
THE AGE OF KINGS™

Port du casque obligatoire.

Sortie novembre 1999.

*jusqu'où irez-vous ?**

Microsoft®

www.microsoft.com/france/jeux/

ENSEMBLE STUDIOS

© 1999 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft et Age of Empires sont des marques déposées par Microsoft Corporation aux Etats-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

CYBER PRESS PUBLISHING

PC SOLUCES

Septembre

30

RETROUVEZ-NOUS SUR INTERNET
http://www.pc-soluces.com
- **Consultez le sommaire du numéro en kiosque**
- **Commandez les anciens numéros**
- **Abonnez-vous On-line**
- **Les dernières news des jeux vidéo**
- **Tous les sites des éditeurs**
- **Écrivez à la rédaction**

Publié par Cyber Press Publishing S.A.
Capital social : 9 700 000 F.
6, boulevard du Général Leclerc.
92115 Clichy Cedex
Téléphone : 01 41 06 44 33
Fax : 01 41 06 44 48
www.cyberpress-publishing.com

Président-directeur général :
Marc Andersen
Directeur financier : Xavier de Portal
Directeur du développement :
Philippe Deleplace (phdcyber@aol.com)
Directrice commerciale et marketing :
Isabelle Weill
Chefs des ventes :
Claude Jaquier - (cljaquier@aol.com)
Service abonnements :
Christophe Basset - Tél : 01 41 06 44 44
(abocyber@aol.com)
Commandes anciens numéros :
Bénédicte Villalba - Tél : 01 41 06 44 33
Publicité :
GS Régie - Sylvain Attal
Tél : 01 55 21 02 50 - Fax : 01 55 21 02 55
Photogravure : Quadratin (Paris)
Impression :
SIEP (Bois Le Roi)
Distribution :
Messageries Lyonnaises de Presse
Abonnements en Suisse :
Edigroup S.A., case postale 393, 1293
Chêne Bourg. Tél : 022/348 44 28
En Belgique :
Tondeur SA, 9 avenue Van Kalkenlaan,
1070 Bruxelles. Tél : 02 555 02 17
Éditeur responsable :
Jean Philippe Tondeur

Tarifs d'abonnements et de réassorts pour les autres pays, nous consulter par courrier, fax ou téléphone.

Cyber Press Publishing édite également :
PLAYMAG - LA BIBLE DES SECRETS PLAYSTATION, SATURN, NINTENDO 64
CINÉ LIVE - VIDÉO MUSIC - MUSIC UP!
AUTO LIVE - CONSOLES MANIA
(*) 3615 & 36 68 : 2,23 F/mn

Dépôt légal à parution
Commission paritaire n° 1003K76997
N° ISSN : 1269-2921
©1999 Cyber Press Publishing. Tous droits de reproduction réservés pour tous pays. Aucun élément de ce magazine ou de son cédérom ne peut être reproduit ni transmis d'aucune manière que ce soit, ni par quelque moyen que ce soit, y compris mécanique et électronique, on-line ou off-line, sans l'autorisation écrite de Cyber Press Publishing.

Directeur de la publication :
Marc ANDERSEN (andercyber@aol.com)

Directeur de la rédaction :
Claude Lucas (Claudlucas@aol.com)
Directeur multimédia :
Daniel Lauro (Danbiss@aol.com)
Assistant multimédia :
Julien Minier (julien97@aol.com)
Chef de rubrique :
Michel Desangles (mkdf@club-internet.fr)
Rédacteur en chef adjoint :
Xavier Allard (LDU@club-internet.fr)
Sharewares :
Christophe Lemonnier (ariochld@aol.com)
Couverture : Michaël Cambour
Premiers rédacteurs graphiques :
Vanessa Wajeman, Dominique Houlet
Fabrication :
Catherine Boyer
Première Secrétaire de rédaction :
Catherine Montagnon
Secrétaires de rédaction :
Richard El Mestiri (richardelm@yahoo.fr),
Louis Berg, Gaëlle-Anne Mortaud
Responsable télématique :
Alain Milly (AlainMilly@aol.com)
Rédacteurs :
Jean-François Molas, Rodolphe Donain, Yann Lebecque, Luis de Oliveira, Christophe Lemonnier, François Baldjian, Stéphane Rakotondrainibe, Simon Mohamedaly
Illustrations :
Yacine, Yann Lebecque
Illustration de couverture :
GP 500 © UBI Soft
Ce numéro comporte 1 CD-ROM gratuit (encarté entre les pages 98 et 99).

3615 PCSOLUCES*
ASTUCES PC : 08 36 68 14 16*
WWW.PCSOLUCES.COM

GS RÉGIE - Sylvain Attal -
79 rue Baudin 92300 LEVALLOIS PERRET
TÉL : 01 55210250 • FAX : 01 55210255

(((ÉDITO)))

C'est dans ma voiture, en allant au boulot chaque matin que je réfléchis à l'édito. J'écoute de la musique. En ce moment, ce sont les Cranberries. La voiture suit sa route tandis que je réfléchis au sujet que je vais aborder. Parfois, j'ai pas une idée de tout le mois ! Dans ce cas, vous vous tapez un édito à la con. Mais ce sont les Cranberries qui m'ont délivré de l'obligation de me creuser les méninges pendant tout le mois. En effet, à ce moment-là commençait une chanson qui me plaisait un peu moins. J'avançais mon doigt vers la touche d'accélération rapide et je me suis dit : "Halte-là, pauvre con ! Ne touche pas à ça". Oui, quand je me parle, je me tutoie. Si j'avançais la cassette plus rapidement, je tomberais sur une chanson plus agréable, dans le but de n'écouter que des musiques agréables. Mais si on n'écoute que des musiques plaisantes, on oublie ce qu'est la médiocrité puisque l'on n'a plus d'autres références.

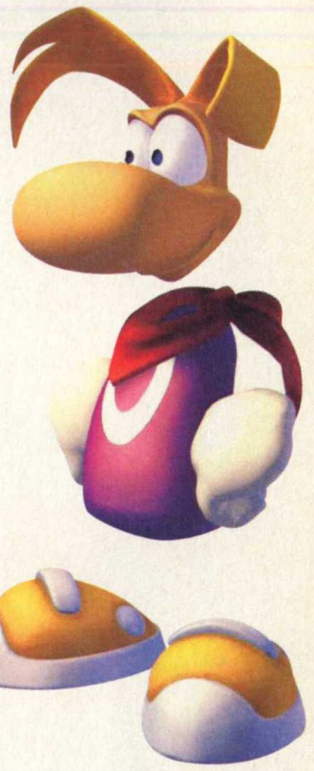
C'est exactement pareil avec les jeux vidéo ! Half-Life serait le même jeu mais il n'aurait rien de plus que les autres et on ne serait peut-être pas autant à y jouer sur Internet. Rendons donc grâce aux jeux pourris qui nous font d'autant plus apprécier les jeux excellents. Mais attention, il ne faut pas tomber dans l'excès masochiste. Je ne vais tout de même pas me mettre à écouter Céline Dion pour mesurer le talent de Dolores O'Riordan Burton.

((Léo de Urlevan

PS : Rodolphe s'en est allé. Bon, pas loin, il s'occupe de notre futur site Web. Simon a pris sa place, c'est-à-dire son fauteuil, ses ordis, son burlingue. Alors, bienvenue mon gars

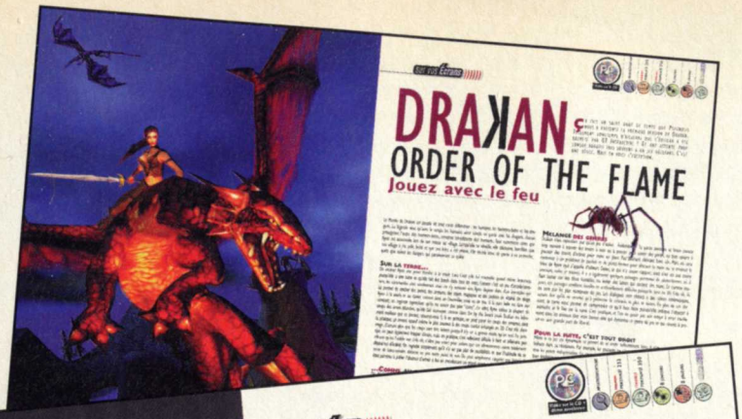
(((SOMMAIRE)))

Bloc-notes/courrier des lecteurs	6
News	8
Multimédia	16
Bouquins	17
Internet/mises à jour	18
Dossier : Acheter sur Internet	20
Dossier : Salon ECTS	26
Previews	38
Tests	53
Budget	92
Shopping	96
CD-ROM	98
Système D	100
SOS	104
Triche Trash	106
Abonnement et anciens Numéros	24



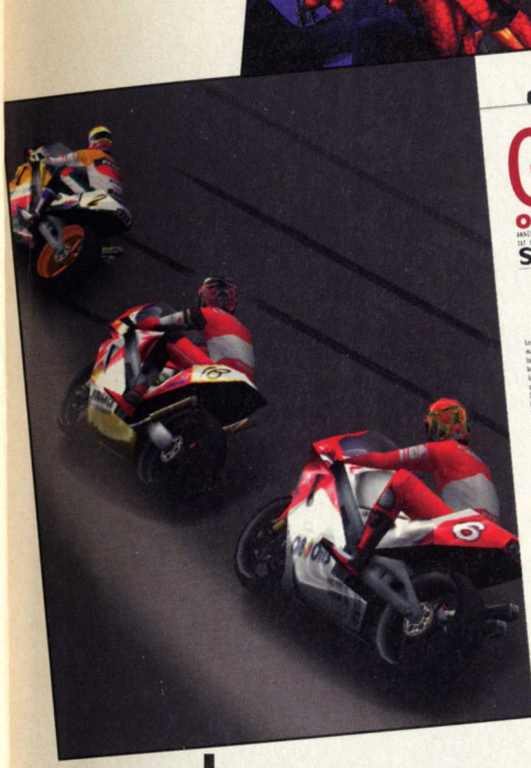
Les soluces

Guide Aliens vs Predator	114
Soluce Discworld Noir	118
Guide Baldur's Gate : la Légende de l'Ile Perdue	128
Soluce ShadowMan	138
Soluce Outcast	152
Guide C&C Soleil de Tiberium	168



sur vos écrans

DRAKAN
ORDER OF THE FLAME
Jouez avec le feu



sur vos écrans

GP 500
Superbécane

Les tests

Civilization II Test of Time	65 %	89
Drakan	85 %	62
Driver	60 %	72
Excessive Speed	77 %	69
Faust	70 %	68
GP 500	93 %	54
Homeworld	77 %	66
Jagged Alliance 2	63 %	89
Nations Fighter Command	65 %	89
NHL 2000	91 %	69
Panzer Elite	25 %	69
Panzer General 3D	88 %	70
Pavillon Noir	72 %	90
Pizza Syndicate	85 %	82
Rogue Spear	85 %	86
Shadow Company	76 %	74
Soul Reaver	65 %	75
Space Invader	5 %	89
Starfleet Command	86 %	60
System Shock 2	87%	76

Les previews

Atlantis II	44
Flight Unlimited 2	50
Freespace 2	42
Hype The Time Quest	47
Omikron : the Nomad Soul	40
Rally Championship 2000	43
Rayman 2	38
Spirit of Speed	52
Star Trek New Worlds	48
Suzuki Alstare Challenge	49
The Longest Journey	46

previews

RAYMAN 2

previews

Atlantis II

Prochain numéro : 28 Octobre

Hé bien, ce mois-ci, j'ai reçu pas mal de lettres et de mails en réaction à Familles de France. Je ne vais pas tous les mettre dans ces colonnes, car il n'y aurait pas assez d'espace ! J'ai eu aussi des questions techniques, mais laissez tomber : je ne vais pas faire un comparatif entre la carte mère Asus P3-BF et la MSI 6163 Pro !
Bref, continuez de lire de PC Soluces, continuez à nous écrire, à nous envoyer des mails, même un peu trop longs, continuez à nous poser des questions, même saugrenues, nous serons toujours là pour vous répondre. Elle est pas belle la vie ?

le courrier des lecteurs

cyberyann@aol.com

POUR NOUS ÉCRIRE :
PC SOLUCES/CYBER PRESS • COURRIER DES LECTEURS •
92-98 BOULEVARD VICTOR HUGO • 92115 CLICHY CEDEX

Coucou ! Tout d'abord, bravo pour votre mag ! Il est Super ! Votre humour omniprésent dans les tests et autres rubriques met un peu de piquant dans la vie des pauvres joueurs que nous sommes !!!
Je vous "maile" pour vous demander juste un petit truc : ne serait-il pas possible que dans les tests, lorsque vous mettez la config mini et celle conseillée, de "traduire" pour les processeurs AMD ? Je possède en effet un AMD (fidèle depuis toujours à mon anti-conformisme !) et la vitesse n'est pas la même entre un PII 350 et un AMD K6 2 3D-NOW 350 !
Merci
(un lecteur par mail)

Bonjour.
Concernant les configurations, nous ne pouvons pas faire grand-chose, puisque les éditeurs se contentent de les indiquer selon un barème "à la Intel". Sur la boîte, il n'est nullement fait mention des AMD et autres Cyrix. Quant à nous, il faudrait que nous testions les jeux sur plusieurs PC, chacun équipé d'un processeur différent, ce qui n'est pas faisable, malheureusement...

Salut à tous, Je m'appelle Alexandre Blondel et vous êtes mon mag de PC favori, mais deux trois questions me trottinent dans la tête et je sais que vous allez vous sacrifier pour me répondre :
- J'ai un processeur K-6 II à 380 Mhz , ma carte mère supporte jusqu'à 400 MHz , et j'essayerais bien de mettre un K6 III 400. Est-ce possible en effectuant une mise à jour du BIOS ?
- J'ai 64 mo de RAM avec une 3Dfx 3 3000 AGP : est-ce assez ou devrais-je passer à 128 Mo ?
- À la rédac, j'aimerais savoir si quelqu'un veut se faire un Midtown Madness avec moi ou autre chose ?
- Que veut dire Kapla, utilisé par Jeff ?

Bonjour Alexandre,
Pour ce qui est de ta carte mère, je ne peux pas te répondre. En effet, il faut que tu regardes sur la notice pour vérifier la compatibilité avec l'AMD K6 III. Si rien n'est indiqué, va voir ton revendeur : il te donnera toutes les réponses désirées.
64 Mo de RAM est la quantité minimale pour jouer à l'heure actuelle, mais pour profiter pleinement des derniers jeux du moment, 128 Mo ne sont pas de trop !
Nous n'avons malheureusement pas le temps de jouer avec nos lecteurs, car c'est nous qui écrivons les pages de ce magazine, qui faisons les vidéos, les captures d'écran... Mine de rien, ça ressemble vachement à un boulot normal !
Le "Kapla" de Star Trek est équivalent au "May the Force be with you" de Star Wars, selon l'encyclopédie Star Trek de Jean-François Molas.

Salut à toute l'équipe de PC SOLUCES. Je souhaiterais réagir aux propos tenus par Monsieur Bichot, Président de Familles de France, dans son droit de réponse.
Je ne me lancerai pas dans le débat sur la violence des jeux vidéo, mais sur celui de l'éducation des parents à protéger leurs enfants de la violence. Je n'ai pas d'enfants, et donc je ne me sens pas vraiment concerné pour le moment. Cependant, j'aimerais que Monsieur Bichot nous explique comment faire pour veiller à ce que les enfant ne se fassent pas aborder par des pédophiles. Car, en général, cette espèce-là ne porte pas de pancarte avec écrit dessus : " Je suis pédophile", et de plus ils n'agissent pas devant tout le monde.
Cela dit, merci à tous, votre magazine est génial.
Cordialement, Olivier. (par mail)

Cher Olivier,
Je profite de ton mail pour revenir une dernière fois sur le problème posé par Familles de France : la violence dans les jeux vidéo est un vrai problème, comme la violence au cinéma ou à la télévision. Si des mesures excessives sont prises sous la poussée d'associations parfois trop enclines à la censure, il n'en reste pas moins qu'il faudra bien, un jour ou l'autre, faire quelque chose. Si les éditeurs et les revendeurs ne s'adressent pas au gouvernement pour mettre en place un système de diffusion sain, il est clair que l'interdiction pure et simple des jeux les plus violents se généralisera. Après tout, si les armes étaient vendues dans de meilleures conditions aux États-Unis, la plupart des associations n'auraient plus vraiment de raison d'être, bien que ce soit plus complexe que pour les jeux vu la puissance de la NRA ! Et faire une association pour la violence dans les jeux vidéo ne servirait à rien.

Un grand salut à tous les furieux du mulot ! En tant que passionné de Doom-like, j'aimerais avoir quelques infos : comment se fait-il que l'on soit sans nouvelles de "Duke Nukem Forever" ? Lors de l'E3 98, vous en aviez eu quelques-unes concernant son développement... et puis plus rien (snif), pas même une allusion lors de l'E3 99 (re-snif) ! À croire que Duke s'est fait bouffer par un alien nommé "concurrence/rentabilité" !

Le hardos

Salut Le hardos.
Rassure-toi, Duke Nukem Forever est toujours à l'ordre du jour (ou plutôt du lendemain), bien que nous n'en parlions pas. Nous n'avons eu que peu d'infos concernant ce jeu car ses développeurs sont à la limite de la paranoïa (sentiment qui se généralise chez les éditeurs ces derniers temps). Le retard est dû au changement du moteur 3D en cours de développement. De plus, en retardant cette sortie, les développeurs risquent de se retrouver en retard par rapport à la concurrence, et retardent donc la sortie pour se remettre au goût du jour, ce qui est un cercle vicieux...

Salut, abonné à votre magazine depuis juin 99 (et fidèle lecteur depuis le N°3), voici une remarque et trois questions.
J'utilise Linux (de plus en plus d'ailleurs et de moins en moins Window$). Dans vos colonnes, vous vous adressez à un public jeune, je pense qu'il est de votre devoir d'inciter votre public à se tourner non pas vers les technologies d'aujourd'hui, mais vers celles de demain... Et Linux est une opportunité pour l'avenir.
L'hypothèse suivante est-elle exacte : les éditeurs de jeux sur PC ne cherchent pas à développer des jeux sous Linux car ils sont pieds et poings liés par Microsoft. Ce dernier les menacerait de ne plus leur fournir la documentation sur le fonctionnement interne de Windows et empêcherait ainsi toute adaptation possible de leurs produits sous Windows ?
Logiquement un journal prend grand soin de ses abonnés, alors pourquoi est-ce que je reçois PC Soluces dans ma boîte aux lettres une semaine après sa sortie dans les kiosques ?
Je souhaiterais faire de l'acquisition de son sur mon PC. En effet je voudrais me mettre à la pratique du sampling. Des cartes d'acquisition existent-elles ? Peut-on produire et acquérir des sons sur une seule et même carte ?
Bon vent...

Un lecteur (par mail)

Simon débarque dans PC Soluces

Bloc notes

LES JEUX DONT J'ATTENDS LA SORTIE AVEC IMPATIENCE
1 - AGE OF EMPIRES 2
2 - DIABLO 2
3 - TOMB RAIDER IV
4 - BATTLEZONE 2
5 - DUKE NUKEM FOREVER
6 - OMIKRON
7 - HOMEWORLD

LES JEUX QUE VOUS PRÉFÉREZ
1 - HALF-LIFE
2 - OUTCAST
3 - BALDUR'S GATE LA LÉGENDE DE L'ÎLE PERDUE
4 - TIBERIAN SUN
5 - STARCRAFT
6 - TOMB RAIDER III
7 - DUNGEON KEEPER 2
8 - STAR WARS : RACER

LE TOP DE LA RÉDACTION
JEFF : SHADOWMAN, SIMON : TIBERIAN SUN, LUIS ET YANN : SYSTEM SHOCK 2, FRANÇOIS : GP 500, XAVIER : C-DILLA (PROTECTION IMPLACABLE EN CAS DE BOUCLAGE UN PEU CHAUD, NE PERMETTANT PAS DE VOUS MONTRER TOUT CE QUE L'ON AURAIT VOULU ; BRAVO LES ÉDITEURS!)

LE TOP PREVIEWS DE LA RÉDACTION
JEFF : WARCRAFT 3, SIMON : DIABLO 2, LUIS : AGE OF EMPIRES 2, YANN ET FRANÇOIS : FREESPACE 2, XAVIER : FLIGHT UNLIMITED 3.

LES SORTIES PRÉVUES POUR LE MOIS D'OCTOBRE
ABOMINATION (EIDOS)
ARMORED FIST 3 (UBI SOFT)
CHESS 2000 (VIRGIN)
EXTREME BIKER (SIERRA)
GABRIEL KNIGHT 3 :
ÉNIGME EN PAYS CATHARE (SIERRA)
HAZARD (VIRGIN)
INDEPENDANCE WAR DEFIANCE (INFOGRAMES)
LNF MANAGER 2000 (ELECTRONIC ARTS)
PIZZA SYNDICATE (EIDOS)
RAYMAN 2 (UBI SOFT)
REVENANT (EIDOS)
SYSTEM SHOCK 2 (ELECTRONIC ARTS)
THE NOMAD SOUL, OMICRON (EIDOS)
TRICKSTYLE (ACCLAIM)
ULTIMA ONLINE : THE SECOND AGE (ELECTRONIC ARTS)

LES MEILLEURES VENTES DU MOIS DERNIER
1 - SOLEIL DE TIBERIUM
2 - MIDTOWN MADNESS
3 - TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS
4 - DUNGEON KEEPER 2
5 - NEED FOR SPEED CONDUITE EN ÉTAT DE LIBERTÉ
6 - OUTCAST
7 - TOMB RAIDER II GOLDEN MASK
8 - HIDDEN AND DANGEROUS
9 - AGE OF EMPIRES EDITION GOLD
10 - ALIEN VS PREDATOR

ENVOYEZ LE COUPON ET GAGNEZ UN JEU EN PARTICIPANT AU TIRAGE AU SORT

20 JEUX À GAGNER

MES QUATRE JEUX PRÉFÉRÉS POUR LE HIT-PARADE DES LECTEURS :
1) .....
2) .....
3) .....
4) .....

LES DEUX JEUX DONT J'ATTENDS LA SORTIE AVEC IMPATIENCE :
1) .....
2) .....

JE SOUHAITE VOUS VOIR PUBLIER DES AIDES POUR LES JEUX SUIVANTS :
1) .....
2) .....
3) .....
4) .....
5) .....

NOM : .....
PRÉNOM : .....
ADRESSE : .....
.....
.....
CODE POSTAL : .....
VILLE : .....
.....

MICRO :
Pcs 30

TOUS LES COUPONS RATURÉS, INCOMPLETS OU ILLISIBLES NE SERONT PAS PRIS EN COMPTE.

À DÉCOUPER OU À RECOPIER ET À RETOURNER À : PC SOLUCES — BLOC-NOTES, 6, BD DU GÉNÉRAL LECLERC, 92115 CLICHY CEDEX.

INTERNET FAIT UNE AUTRE VICTIME

ATTIRÉ PAR LES SIRÈNES DE LA PORNOGRAPHIE ET DE LA LICENCE, MONSIEUR RODOLPHE DONAIN A QUITTÉ LES BUREAUX DE LA PUBLICATION DE PC SOLUCES OÙ SÉVISSENT LES CHANTRES DE LA VIOLENCE VIDÉO-LUDIQUE POUR TENTER D'EXERCER SON "TALENT" SUR L'INTERNET. LES FAMILLES EN TRANSE SE FÉLICITENT DE CE DÉPART QUI NE PEUT QU'ANNONCER LE DÉCLIN PRÉVISIBLE D'UN SECTEUR CORROMPU DE LA PRESSE FRANÇAISE.

Lara Croft, héroïne du jeu vidéo, de la publicité et des tee-shirts, sera bientôt héroïne de bandes dessinées. Si vous voulez jeter un coup d'œil, essayez le site « http://www.monstermart.com/mmstore/ ».

La Commission Européenne a confirmé qu'il n'y aurait pas de nouvelle taxe appliquée au commerce sur Internet. Le gouvernement britannique a pourtant commandité une étude d'où il ressort que les multitudes de petits achats à l'étranger ont fait perdre cette année 30 milliards de francs à l'état en taxes non perçues.

DU NOUVEAU POUR LE JEU EN LIGNE

Funcom développe actuellement Anarchy Online, un jeu de rôles "massivement multijoueur" se situant, chose inhabituelle, dans un monde futuriste. Prévu pour la fin d'année ou le début 2000, nous vous tiendrons au courant de son évolution et vous proposons quelques captures d'écran pour vous faire patienter.

on vous dit tout

CHAUD VIN

Le Comité de Défense de la Langue Française, estimant que celle-ci ne peut pas se défendre seule, cherche à bouter l'anglais hors d'Internet. Ce groupe est déjà à l'origine d'un procès (perdu) contre l'université de Metz, qui avait monté un site en anglais il y a deux ans. Il cherche actuellement à faire passer des lois exigeant que tout ce qui est diffusé à partir du sol français le soit en langue française exclusivement, un peu comme la loi 101 au Québec. On comprend d'autant plus aisément leur démarche qu'on s'est aperçu, lors d'une étude du Pr Johnson de l'Université du Massachussets, qu'un français qui utilisait le mot « fax » plutôt que « télécopie » ou « web » plutôt que « réseau » avait neuf fois plus de chances d'attraper un cancer du colon ; qu'il avait une chance sur deux pour qu'une station Mir s'écrase sur sa maison, et que son chien se ferait écraser de toutes façons par une voiture. Je plaisante, bien sûr. Je ne peux pas m'empêcher de constater que, philolinguistiquement parlant, le fait de parler français rend protectionniste. Alors que les Hollandais, par exemple, qui sont notoirement ouverts aux langues étrangères, sont tous trilingues, et n'ont toujours pas oublié leur langue maternelle...

Un groupe international de six scientifiques est parvenu à décrypter un code sur 512 bits (le seul cryptage autorisé pour nous, les gens normaux, est de 40 bits). C'est la taille des clés secrètes utilisées par tous les organismes financiers du monde. Conclusion : va falloir passer à 768 bits rapidement.

IRIDIUM NE RÉPOND PLUS

Iridium, le système de téléphonie portable assisté d'un réseau de satellites couvrant toute la surface du globe, vient de déposer le bilan. Le lancement avait coûté trente milliards de francs, et les quelque 10.000 abonnés auraient dû payer chacun un abonnement de 200.000 francs par mois pour que ce soit rentable. De tels pigeons ne se trouvant pas à tous les coins de rue, Iridium a dû jeter l'éponge fin août, ne pouvant faire face à ses crédits.

On a peine à y croire : Excel 2000 n'est toujours pas compatible avec l'an 2000, et il faut télécharger un patch sur le site de Microsoft pour corriger l'erreur !

NEWS DE M*CH*L DES*NGL*S ET Y*NN L*BECQU*

LOBBY IS MONEY

AOL, Dell, IBM, Microsoft, Time Warner et Visa viennent de former un groupe de pression pour convaincre le gouvernement américain d'harmoniser ses lois sur le commerce électronique avec les autres pays. Deux problèmes empoisonnent les relations USA-reste du monde : le respect de la vie privée (qui n'existe tout simplement pas aux États-Unis) et la sécurité (les règlements concernant les escroqueries et les incidents de cartes bancaires diffèrent d'un pays à l'autre). Il faut absolument rassurer le client pour qu'il débourse ses économies...

L'INSTITUT VOYEURO-LÉGAL

Le premier procès de l'histoire diffusé intégralement en direct sur Internet a eu lieu le mois dernier, en Floride. Il s'agissait d'une histoire sordide : une mère de 68 ans a tiré à la chevrotine sur sa fille de 42 ans, parce que celle-ci envisageait de la placer en maison de retraite. Devenue quadriplégique à la suite de ce coup de feu, la fille a demandé l'euthanasie deux mois plus tard, ce qui lui a été accordé. Le tribunal d'Orange County, un des plus modernes du pays, cherchant un moyen de rendre la justice vraiment publique, a décidé de diffuser ce procès car il a remué l'opinion.

La salle n°23, équipée de 7 caméras, et d'écrans tactiles à chaque siège.

ENCORE UN TROU MICROSOFT

Et encore un : Internet Explorer 5 comporte une faille qui permet à une personne mal intentionnée de prendre le contrôle de votre ordinateur à distance, par le biais de quelques lignes de HTML, qui peuvent même être incluses dans un e-mail. Il est possible d'effacer tous les fichiers, ou d'exécuter n'importe quel programme, ou de récupérer n'importe quelles données. Le hacker bulgare qui a découvert cette faille l'a rendue publique, ce qui signifie, Microsoft ne proposant aucun patch pour l'instant, que de nombreux apprentis-hackers vont s'en donner à cœur joie dans les semaines qui viennent. Si vous voulez vous en préserver, deux solutions : soit vous n'utilisez pas la version 5 d'IE, soit vous désactivez la fonction Active Scripting et tous les plug-ins ActiveX.

FAUT-IL SAUVER LE SOLDAT RODOLPHE ?

Perdu derrière les lignes ennemies, Rodolphe ne donne plus signe de vie. Une équipe, dirigée par le Sergent Matrix, a été envoyée à sa recherche en pleine forêt amazonienne.

ET POUR UN DOOM-LIKE DE PLUS

Ritual Entertainment, à qui nous devons Sin, continue de bosser sur Heavy Metal F.A.K.K. 2, son prochain Doom-like, et c'est une excellente chose car, d'une part, si nous ne pouvons pas passer de screens de ce jeu, d'autre part, c'est Simon Bisley qui bosse sur l'univers graphique et nous vous montrons son boulot ici. Simon Bisley est un génie des Comics, à qui nous devons les albums de Judge Dredd et de Batman les plus déjantés. Et comme Jeff ne jure que par Star Trek, il n'a pas jugé bon de vous montrer ces dessins dans le dossier ECTS.

Steve Ballmer, le numéro 2 de Microsoft, a annoncé que sa compagnie se dirigeait inexorablement vers la fin des logiciels en boîte : d'ici dix ans, estime-t-il, les logiciels Microsoft seront utilisés uniquement en ligne et facturés à l'utilisation, comme l'eau ou l'électricité.

PLAYSTATION II

Sony a présenté récemment la Playstation II, qui ne sera pas disponible avant un an au moins, mais qui est déjà capable de tracer 75 millions de polygones à la seconde, sachant qu'une très bonne carte 3D sur PC en crache 4 au maximum. D'un autre côté, en un an, les fabricants de cartes PC ont le temps de combler leur retard en s'inspirant des techniques de Sony.

La moitié des Américains est créationniste : elle croit que Dieu a créé Adam et Eve pour de vrai il y a 6000 ans de ça, elle nie que la Terre soit vieille de 15 milliards d'années, nie Darwin et toute notion d'évolution... Ne riez pas, d'ici à ce que ça arrive ici !

LE PIRATAGE NE PAIE PLUS

Vous avez entendu parler de Class, Paradigm, ou Razor 1911 ? Vous ne devriez pas : ce sont les trois plus gros groupes de pirates, extrêmement bien organisés, qui se sont fait une spécialité de distribuer des jeux crackés sur Internet. En tous cas, si vous comptiez sur eux pour vous fournir vos prochains jeux, n'espérez plus : ils sont sous les verrous, et leurs centaines de correspondants dans le monde ont été dénoncés à leurs autorités respectives. Ce sont plusieurs éditeurs américains qui ont mené l'enquête pendant quelques mois, et ce sont eux qui se sont portés partie civile. Il faut le savoir, Internet n'est plus un territoire vierge où le premier installé fait sa loi (ce qui me rappelle un pote qui est allé à Bora-Bora en espérant voir un beau morceau de nature, et qui en fait de territoire vierge n'a eu le choix qu'entre la plage du Hilton, la plage du Méridien et la plage du Club Med).

Hewlett-Packard se relève lentement d'une mauvaise passe : il a (ils ont ?) enregistré 5 milliards de francs de bénéfices durant le dernier trimestre, pour un chiffre d'affaires de 70 milliards de francs.

on vous dit tout

C'EST LA FINALE POUR RODOLPHE

Donain qui avance, qui dribble, qui shoote et... Buuuuuuuuuuuuuut ! Il a traversé les défenses de PC Soluces et est allé droit au but. C'est vraiment un grand champion !

UN REIN EN OR

Profitant de l'éclosion des sites de ventes aux enchères aux USA, un type a proposé de vendre un de ses reins sur Internet. Les enchères se sont envolées, jusqu'à atteindre 35 millions de francs, avant que le site n'y mette fin, la « vente d'une partie de son corps » étant interdite à la fois par ses règlements internes et par la loi américaine. Voyons, l'amende est de 300.000 francs, le voyage aux USA coûte 3000 francs, si je vends un rein, un poumon et la moitié de mon foie, je fais... 100 millions de bénef ! Ah zut, c'est 300.000 francs d'amende OU 5 ans de prison. Eh ben même... ça ferait 20 millions de bénef par année de prison... Allez, je tente le coup. Adieu !

FORD FOCUS, ÉLUE VOITURE DE MCRAE

C'est l'an prochain que débarquera en trombe Colin McRae Rally - la suite. Bon, "la suite" ne sera pas le sous-titre (ce sera plus sûrement "the sequel"), qui n'est pas encore défini à l'heure où nous mettons sous presse (d'ailleurs, il faudrait ralentir les machines, j'ai pas fini ma news, merci). Cette fois-ci, l'accent sera mis sur la Ford Focus et non plus sur la Subaru Impreza, car McRae est passé chez Ford pour la saison 1999/2000. On ne pourra pas vous rouler en passant les captures d'écran de l'année dernière. Zut !

AOL avait attaqué AT&T en justice pour l'utilisation du slogan « Vous avez un message », estimant que ce message faisait partie de ses marques déposées et de son image. Un juge l'a déboutée récemment, parce que c'est une expression courante. AOL a fait appel. On peut rêver, hein ?

M2P2 DANS L'ESPACE

UN PHYSICIEN DE L'UNIVERSITÉ DE WASHINGTON VIENT DE DÉVELOPPER UN ENGIN PERMETTANT DE VOYAGER DANS LE COSMOS À LA VITESSE DE 300.000 KILOMÈTRES/HEURE, SOIT DIX FOIS LA VITESSE D'UNE FUSÉE CONVENTIONNELLE. IL S'APPELLE MINI-MAGNETOSPHERIC PLASMA PROPULSION, ALIAS M2P2, ET ON COMPREND SON NOM QUAND ON SAIT COMMENT IL SE DÉPLACE : UN CHAMP MAGNÉTIQUE DE PLUSIEURS DIZAINES DE KILOMÈTRES DE DIAMÈTRE EST CRÉÉ PAR DES SOLÉNOÏDES EMBARQUÉS, PUIS UN GAZ IONISÉ, C'EST-À-DIRE UN PLASMA – FAUT TOUT VOUS DIRE, VRAIMENT – EST GÉNÉRÉ ET RESTE PRISONNIER DE CE CHAMP MAGNÉTIQUE. C'EST CE PLASMA QUI VA SERVIR DE « VOILE » EN POUSSANT LE VAISSEAU SOUS L'EFFET DU VENT SOLAIRE. LA NASA A DÉJÀ INVESTI TROIS MILLIONS DE FRANCS POUR LA RÉALISATION D'UN PROTOTYPE : LE MODÈLE FINAL NE COÛTERAIT QUE SIX MILLIONS DE FRANCS, UNE INFIME FRACTION DU PRIX D'UNE FUSÉE « NORMALE ».

ENCORE UN TROU CHEZ MICROSOFT

Microsoft ayant décidé de manger AOL sur le terrain du Messager (qui permet de tapoter (ce n'est pas le verbe « tapoter », c'est le verbe « papoter en tapant ») en direct avec quelqu'un qui est connecté en même temps sur le même serveur), ils se sont dépêchés de sortir vite fait un soft nommé MSN Messenger qui, comme son nom l'indique, permet de taper le bout de gras (pas du verbe « taper le bout de gras », mais du verbe « taper le bout de gras *en tapant* ») avec d'autres abonnés à MSN. Comme d'habitude chez Microsoft, programme vite fait = bourré de bugs et de failles, et ça n'a pas failli cette fois-ci, puisqu'on s'est aperçu qu'il suffisait d'interrompre la procédure de connexion du programme (en cliquant sur « Stop », tout bêtement) pour pouvoir lire son mot de passe en clair dans le source de la page en HTML. Ce qui signifie qu'il est très facile de piquer les mots de passe des petits camarades quand ils vont prendre un café... Microsoft a donc enclenché la procédure standard 1A (excuses vagues et promesse d'un patch prochain).

UN NOUVEAU TROU CHEZ MICROSOFT

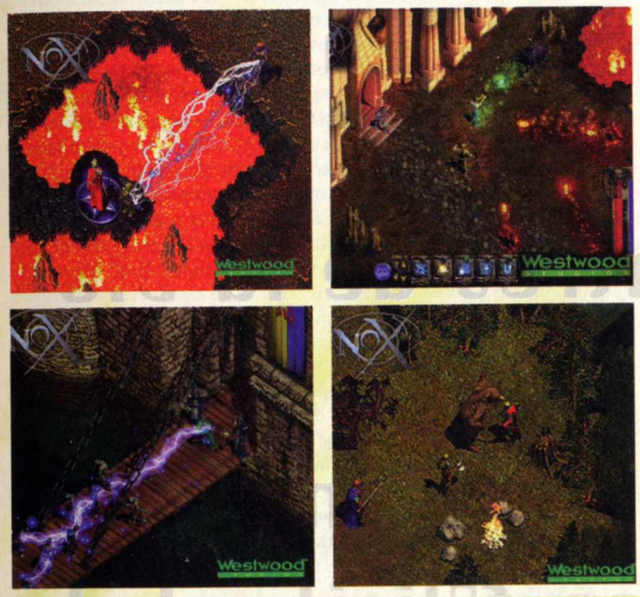
Microsoft a sorti ce mois-ci son nouveau format audio numérique, le fameux MS Audio 4.0 (il a ceci de fameux que le « 4.0 » a fait rire la presse du monde entier, étant donné que c'était la première version ; du coup, il s'appelle désormais « Windows Media Audio », autrement dit, WMA). Pour résumer, l'explosion du format mp3 a révélé que tout le monde voulait télécharger de la musique sur son ordinateur, plusieurs compagnies ont alors mis au point des formats permettant de s'assurer que seul celui qui paye pour un morceau de musique peut l'écouter (en limitant le morceau à un seul ordinateur, par exemple), et Microsoft s'est dit tiens, je vais créer mon propre format qui va devenir mondial et je vais bouffer les autres et je vais gagner encore plus d'argent. En oubliant que faire un format, c'est bien, mais avoir des morceaux de musique codés dedans, c'est mieux : les quelques morceaux proposés ne sont même pas dignes de la cassette de nuit de Radio Mufflins. Pire encore : le lendemain du premier jour de distribution de WMA, un pirate a sorti un programme permettant de décoder les morceaux de telle sorte qu'ils fonctionnent sur n'importe quel ordinateur. Le programme s'appelle « unfuck.exe », c'est-à-dire « déniquage.exe » : il intercepte le flux audio *après* qu'il a été décrypté, pendant qu'il est envoyé à la carte son. Microsoft a avoué ne rien pouvoir faire...

IMMORAL

Les Teletubbies qui picolent et qui enculent des moutons, ça n'a pas du tout amusé la BBC, créatrice de la série, qui essaye de fermer le site parodique des Telebubbies. Pas facile : aucune loi au monde n'interdit la parodie. La chaîne britannique essaye d'en appeler à la morale et au plagiat, mais en attendant, le site est toujours ouvert : http://newgrounds.com/tubby/index.html.

À DÉFAUT D'ÊTRE ORIGINAL, ÇA PEUT ÊTRE SYMPA

WESTWOOD EST ACTUELLEMENT SUR LE PROJET NOX, UN JEU D'AVENTURE SE DÉROULANT DANS UN UNIVERS HEROIC-FANTASY. ON INCARNE UN TYPE TÉLÉPORTÉ DANS UN AUTRE MONDE OÙ SÉVIT UNE TERRIBLE SORCIÈRE, QUI DEVRA RAMENER LA PAIX DANS CE MONDE POUR REJOINDRE LE SIEN. COMME ON LE VOIT, TOUT CELA RISQUE D'ÊTRE TRÈS CLASSIQUE, MAIS RIEN NE NOUS DIT QUE LE PLAISIR DE JEU NE SERA PAS PRÉSENT !



MAIL BOMBE

Un jeune panaméen résidant aux États-Unis a trouvé un super moyen pour devenir riche très très vite : il a envoyé des e-mails à IBM et Microsoft les menaçant de faire sauter leurs buildings respectifs à l'aide de bombes stratégiquement placées s'ils ne lui payaient pas une somme de plusieurs millions de francs. Naturellement, les dirigeants des deux compagnies ont appelé la police, qui a décortiqué les e-mails, en a déduit l'adresse du jeune homme, s'est rendue chez lui et l'a arrêté, le tout en quelques heures. Une blague de con qui peut lui valoir la prison à vie sans remise de peine, car dans les barèmes américains, il est spécifié que la menace d'utilisation d'une arme de destruction de masse coûte beaucoup plus cher que la menace d'utilisation d'un canif ou d'un petit pistolet pour dame.

UN JEU EN NOIR ET BLANC ?

PETER MOLYNEUX ET SON ÉQUIPE DE LIONHEAD METTENT LA TOUCHE FINALE À BLACK AND WHITE, LEUR PROCHAIN JEU DE STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL. CERTES CE JEU SERA BOURRÉ DE DÉLIRES EN TOUT GENRE, COMME DES COMBATS ENTRE DES VACHES ET DES SINGES, MAIS LE GROS POINT INNOVANT DE CE JEU SERA DE PROPOSER UNE VUE EN 3D "RÉELLE" À L'AIDE DE LUNETTES SPÉCIALES. ON L'ATTEND POUR LA FIN DE L'ANNÉE OU LE DÉBUT 2000.

MICROSOFT : UN TROU

Décidément, pas de bol pour Microsoft. Son service de mail gratuit, Hotmail, s'est mis à déconner fin août, et a laissé ses quarante million de boîtes aux lettres ouvertes à tout vent, sans demander de mot de passe. Ça a duré plusieurs heures, puis le serveur a été fermé. Puis il a réouvert, Microsoft affirmant que le problème était résolu. Le lendemain, des pirates découvrent qu'il n'est pas résolu entièrement, et qu'il suffit de quelques lignes en HTML pour aller consulter n'importe quelle boîte aux lettres Hotmail sans mot de passe. Microsoft a refermé le site, mais au bout de deux jours seulement, section par section. Aujourd'hui, Microsoft affirme que le second problème est résolu. On attend impatiemment le troisième.

NOËL APPROCHE

Un constructeur américain, Pine Technology, annonce pour le mois de novembre le SM200-C, un lecteur de CD portable capable de lire des CD en mp3, soit une douzaine d'heures de musique. Naturellement, il faut auparavant avoir gravé son CD sur PC, et on se demande d'où ils viennent, les mp3, mmhhh ? Prix prévu : moins de 2000 francs, territoire prévu : pas la France. Ou alors, faudra le commander sur Internet.

SOFTS GRATUITS SUR INTERNET

Sun Microsystems, le grand rival de Microsoft – enfin, un de ses grands rivaux – vient de trouver une idée originale pour couper l'herbe sous le pied de Microsoft : offrir un traitement de textes et un tableur en libre utilisation sur Internet. Du coup, obligé de répliquer, Microsoft envisage d'en faire autant, soit avec son pack Office (traitement de textes, tableur, présentation, etc), soit avec une version « allégée » du dit pack. L'informatique est quand même le seul domaine où on peut gagner de l'argent en donnant ses produits gratuitement.

LEÇON DE CHOSES

Le Donain, appelé aussi Rodolfus Ballonopodus, est un petit animal paisible qui ne quitte le territoire où il vit que lors de ses migrations, totalement imprévisibles. Le voilà qui s'envole, moment rare et émouvant. Souhaitons-lui bonne chance !

LE TRAIN EN PARTANCE DE PC SOLUCES EST À QUAI

Non, Rodolphe, pas de larmes, sois fort. Oui, je sais, tu nous regretteras là où tu vas, mais, que veux-tu, ainsi va la vie. Non, non, ne te retourne pas. Non, pars, pars, Rodolphe, vis ta vie. Non... Rodolphe, oh ! Rodolphe, attends-nous, merde !

SCORE : 3D PARTOUT

Le mois dernier nous inquiétions les indécis de la 3D avec l'annonce de la future 3Dfx. Mais sachez que si S3 développe de son côté un nouveau modèle de Savage, la Savage2000, Nvidia ne se tourne pas les pouces et annonce une nouvelle carte 3D, la GeForce 256, encore plus époustouflante que tout ce qui s'est fait jusqu'à présent. WXP, une boîte de développement américaine a même créé une démo pour montrer la puissance de la chose, et en voici trois images pour vous donner une idée de la chose, sachant que tout est animé, bien sûr. Bougez le magazine devant vos yeux pour renforcer le réalisme...

DES BOUQUINS EN MP3

C'est en observant le débat autour du format audio mp3 qu'Adobe a eu une idée lumineuse : faire pareil avec les bouquins. C'est-à-dire oublier les imprimeries et le papier, et ne vendre que les droits moraux de l'œuvre, dans un contexte limité. Dès le début de l'année prochaine, vous pourrez vous rendre sur le site d'Adobe pour choisir des bouquins, des articles, des thèses, et de manière générale tout ce qui existe sous forme écrite, les télécharger au format PDF (lisible/imprimable avec Acrobat Reader, qui est gratuit) moyennant un prix modique grâce à une carte de crédit, et les consulter pendant une durée déterminée. Vous ne pourrez pas les passer à des copains, car les fichiers sont cryptés pour n'être lus que sur votre ordinateur, et vous pouvez choisir entre acquérir les droits de lecture pour une durée limitée ou pour toute votre vie (plus cher). Le prix sera de toutes façons moins cher qu'un livre normal, puisqu'on ne paye ni la fabrication, ni la distribution ; mais plus cher que si on pouvait payer directement ses droits à l'auteur, puisqu'il faudra payer un écot à Adobe, à la fois pour le cryptage et pour la maintenance de son site. Bien évidemment, les problèmes qui se posent sont les mêmes que pour le mp3 : comment respecter le droit à la copie privée ? Comment faire si le seul ordinateur sur lequel j'ai le droit de lire mon bouquin tombe en panne ? Comment éviter le piratage du bouquin, puisque le cryptage en 56 bits proposé est loin d'être indéchiffrable ? Autant de questions qui ne trouveront de réponses qu'une fois le système rendu public.

UN TROU DE PLUS CHEZ MICROSOFT

Si ça continue, on va finir par diviser ces news en « news normales » d'un côté, et « news annonçant une nouvelle bourde de Microsoft » de l'autre. Celle-ci appartient à la seconde catégorie : un cryptographe américain vient de découvrir une clé secrète, bien cachée dans Windows, qui permettrait au gouvernement de décoder plus facilement les données cryptées qui se trouvent sur un PC. Une sorte de « porte secrète » réservée aux agent fédéraux, en somme. La clé en question s'appelle « _NSAKEY ». Les spécialistes estiment qu'il s'agit bien d'une clé NSA, permettant d'installer des modules de surveillance, pendant que Microsoft nie farouchement, prétendant qu'elle a ce nom simplement pour signifier que Windows répond aux standards de cryptage NSA. J'espère pour Billou que sa maison est mieux blindée que son système d'exploitation.

UN TROU CHEZ PRIVACYX

PrivacyX est à la fois une nouvelle boîte canadienne, et le produit qu'elle vient de lancer : un navigateur Internet et un logiciel d'e-mail garantis sûrs, cryptés dans tous les sens, impossible d'intercepter vos communications, impossible même de vous identifier, promis. Le système est assez simple : toutes vos communications passent par les ordinateurs de PrivacyX, qui suppriment au passage toute référence à votre adresse IP, et cryptent les données au vol. Malheureusement, quelques jours après son lancement, un ingénieur spécialiste en sécurité a prouvé que l'adresse IP n'était pas vraiment effacée, et qu'on pouvait parfaitement identifier l'utilisateur d'un navigateur PrivacyX. La boîte a donc retiré le navigateur en catastrophe. C'est marrant de vouloir se battre contre Microsoft et de faire les mêmes bourdes...

Le Japon vient d'autoriser la pilule contraceptive début septembre. Est-ce que ça va sonner le glas de la sexualité tordue des Japonais?

COCAÏNE GÉNÉTIQUE

Un groupe de scientifiques américains a réussi l'exploit de modifier génétiquement une lignée de souris pour que leur cerveau génère deux fois plus de NR2B, le gène qui permet l'apprentissage et la mémorisation. Résultat : les souris en question apprennent deux fois plus vite que leurs congénères, et mémorisent deux fois plus longtemps. En quelque sorte, ce sont devenu des super-souris. Attention à la phrase prononcée par le chercheur : « nous savons que nous pouvons maintenant rendre les animaux plus intelligents, et guérir chez l'homme des maladies dégénératives ». Vous avez bien compris : on va utiliser le potentiel médical de cette découverte pour soigner quelques maladies, mais on ne va surtout pas l'utiliser pour s'améliorer, ce qui serait – comble de l'horreur – du dopage. Et comme chacun sait, le dopage n'existe pas et la race humaine n'est pas du tout en perpétuelle évolution. Vous avez dit hypocrite ?

BUGS DÉCEVANTS

Ça commence à devenir lourd, ces histoires. Il ne s'est rien passé le 11 août, et le 9/9/99 n'a rien planté nulle part, pas le moindre petit incident, alors qu'on nous promettait la fin du monde. J'espère qu'on aura au moins un petit bug de l'an 2000 à se mettre sous la dent. Je ne demande pas une explosion nucléaire, juste une petite erreur de calcul dans une compta personnelle, ou un horaire d'avion imprimé un peu en biais. Parce que sinon, on aura fait beaucoup de bruit pour rien.

VIACOM RACHÈTE CBS POUR 200 MILLIARDS DE FRANCS. C'EST UN PEU COMME SI JE VOUS DISAIS « LES PLATANES RACHÈTENT LES MERISIERS », NON ?

EMPIRE AUTOMOBILE

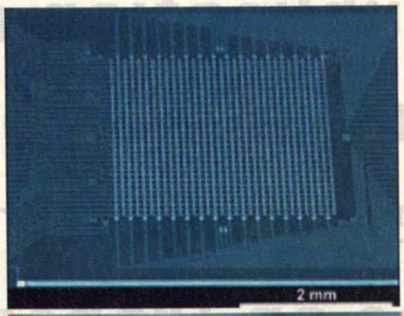
Empire Interactive a obtenu la licence Ford : il devrait donc nous proposer un jeu de courses avec les voitures du constructeur américain (modèles US et européens comme la Taurus, la Mustang, l'Explorer, la GT90 et même des concept cars). Un mode carrière permettra de se croire dans la peau d'un vrai pilote. On attend d'en savoir plus pour vous tenir informé.

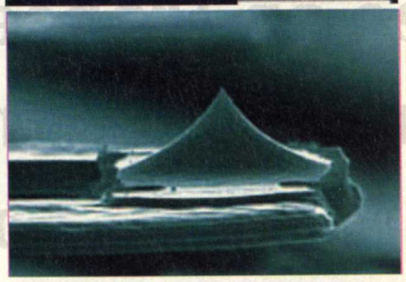
QUESTION POUR UN CHAMPION

"UN INDICE POUR NOS TÉLÉSPECTATEURS (DÉPART D'UN TESTEUR). TOP ! JE SUIS UN HOMME JE MESURE ENVIRON UN MÈTRE QUATRE-VINGT J'AI LES CHEVEUX LONGS J'AIME LE FOOTBALL ET L'ART MODERNE JE VIENS D'UNE VILLE DU NORD DE LA FRANCE JE TESTAIS LES JEUX DE FOOT ET FAISAIS LES SOLUTIONS DE TOMB RAIDER, JE VEUX VOIR DU PAYS ET COMMUNIQUER SUR INTERNET, JE SUIS, JE SUIS..."

IBM S'ARRACHE LES CHEVEUX

IBM, ou plus exactement son laboratoire de recherche de Zurich, vient de développer le système de stockage baptisé Millipede (mille-pattes). Ce dernier permettrait de stocker 550 Go sur 3 cm carré, en utilisant un astucieux procédé que je ne vous décrirai pas car, vous ne seriez peut-être pas incapable de le comprendre, mais moi je serais totalement incapable de vous le présenter de façon simple (de façon compliquée : ce sont un millier de pointes métalliques de quelques nanomètres de diamètre qui percent des trous dans un support plastique ; ces têtes peuvent ensuite relire les informations comme sur une carte perforée, en des millions de fois plus petit). Nous devons ce complexe système à l'équipe qui a remporté un prix Nobel de physique pour la découverte du microscope à effet tunnel. Et ce n'est qu'un début. En cadeau, pour que vous n'ayez pas lu cette news pour rien, je vous refile une photo d'une tête de lecture, et l'ensemble formé de 1024 têtes de lecture.





OH NO !.... PROTCH.

Psygnosis a eu une bonne idée : proposer sur son site une démo d'un nouveau Lemmings, baptisé Lemmings Revolution.
Mais ce jeu n'existe pas encore.
En effet, ce sera aux Internautes de se prononcer sur l'intérêt d'une version commerciale d'un tel titre. Ça reste un Lemmings, en 3D, donc les fans adoreront et vice-versa.

UN GROS CHÈQUE POUR EA

Electronic Arts annonce qu'elle a signé un accord avec la légende vivante qu'est Michael Jordan. On retrouvera donc ce très grand joueur de basket dans le jeu NBA Live 2000, accompagné d'une soixantaine d'autres joueurs de la NBA. Ce 6ème volet d'une série à succès intègrera un mode Légende qui proposera au joueur d'affronter les "Cinq Majeur" historiques dans l'histoire de la NBA entre les années 50 et les années 90, une bonne occasion de se rendre compte de l'évolution du niveau. Un mode one-on-one contre une légende du basket sera aussi présent pour se faire des paniers genre "arrière-cour des urgences du Cook County".

Il existe aux USA un tournoi de Quake II exclusivement réservé aux femmes, nommé Female Frag Fest. C'est Ann Chang qui a gagné cette année, contre soixante-dix autres participantes. Si vous la croisez sur un serveur de Quake II, évitez-la...

CASTING SUR INTERNET

Columbia Tristar vient pour la première fois de faire un casting sur Internet. Tous les tempéraments comiques des USA étaient invités à envoyer des vidéos par e-mail ou par webcams. La participation a été si intense qu'il faudra deux mois pour le dépouillement...

L'ÉCLIPSE A BIEN EU LIEU À CLICHY

La rédaction a assisté, émue, à l'éclipse de Rodolphe par Simon. Ce dernier est resté sans voix.

Des scientifiques anglais viennent d'isoler un des gènes responsables de la dyslexie. C'est le premier pas vers une thérapie génique permettant d'éliminer ce trouble. (note de Yann : on ne fera pas de blague falice)

J'EN AI RÊVÉ, J'AI PAS PU L'ACHETER

Sony sort ce mois-ci son système Super Audio CD, qu'il présente comme une sorte de successeur aux CD audio actuels, mais réservé à une élite fortunée, puisque le lecteur coûte 30.000 francs, l'ampli autant, et les enceintes le double. En effet, le système n'est pas seulement constitué d'un CD à un nouveau format (une fréquence d'échantillonnage de 96 kHz contre 44.1 pour les CD actuels), mais également de toute la chaîne musicale, spécialement adaptée pour tirer parti de cette définition supérieure. Il n'y aura, pendant les premiers mois, qu'une cinquantaine de disques disponibles, mi-jazz mi-classique, les amateurs de techno étant considérés comme des porcs qui n'ont pas besoin d'une telle qualité. Ce format n'est naturellement pas compatible avec le nouveau DVD-Audio, qui a pour lui d'être bien meilleur marché (le lecteur, qui coûte dans les 8.000 francs aujourd'hui, devrait tomber à 3.000 dans les deux prochaines années) et de ne pas nécessiter un changement complet d'équipement.

CodeMasters développe actuellement un nouveau MicroMachines, encore plus orienté multijoueur. Il faut dire que ce jeu ne prend toute sa saveur qu'à plusieurs dans la même course, et cette nouvelle nous réjouit au plus haut point (surtout François).

ÇA C'EST DE L'INFO

Devant le succès remporté par Hidden and Dangerous, Take 2 a décidé de publier d'autres titres d'Illusion Softworks, dont un add-on pour H&D. Mais voilà, tout ce que l'on sait pour le moment, c'est que cet add-on, qui pourrait s'appeler Hidden Datadisk, pourrait sortir à la fin de l'année, ou s'appeler autrement et sortir plus tard. Mais on sait que le add-on est prévu, c'est déjà ça. Cela dit, un succès dans le genre stratégie temps réel a toujours droit à son add-on. Merci de m'avoir lu jusqu'au bout...

LE MEILLEUR DE LA TECHNIQUE CHEZ INTERPLAY

L'éditeur américain annonce l'arrivée prochaine d'une version DVD de Baldur's Gate. L'avantage ? Vous aurez un seul CD au lieu de cinq, ce qui vous évitera d'avoir à changer de CD en cours de jeu. Oui, mais 1 CD pour le prix de 5, est-ce une affaire ?

on vous dit tout

EPIC MEGAGAMES RETOURNE À SES PREMIÈRES AMOURS

Avant de devenir célèbre avec Unreal, Epic a donné dans le basique avec One Must Fall 2097, un vieux jeu de baston 2D qui faisait s'affronter des robots gigantesques que l'on pouvait améliorer entre deux combats. C'était ultrabasique mais on ne peut plus efficace. One Must Fall Battlegrounds en est la suite, et technologie oblige, sera tout en 3D. Par contre, temps n'oblige pas moins, ce jeu ne reprendra pas le mode tournoi avec amélioration du robot, fonction prévue pour la vraie suite de One Must Fall 2097, suite prévue pour pas tout de suite...

DREAMCAST SUR PC

Il circule actuellement sur Internet un émulateur Dreamcast pour PC. Ce dernier doit être suffisamment puissant pour faire tourner les jeux (Pentium II 400, 128 Mo de RAM, et carte Voodoo3). Le problème, c'est qu'il faut un lecteur de DVD pour lire les CD Dreamcast (au format assez spécial), et un utilitaire pour transformer les CD Dreamcast en fichier ROM sur le disque dur. Autant dire que les jeux Dreamcast piratés sur Internet n'arriveront pas tout de suite (1 Go de download, ça prend un peu de temps malgré tout...)

CHINE 2 MILLIONS - LIBERTÉ 0

Alors que les divers gouvernements de la planète se posent la question de savoir comment censurer Internet pour garantir la liberté individuelle tout en respectant la morale et les lois locales (ce qui revient quand même à trouver une solution pour supprimer les dunes sur la plage sans utiliser de rouleau compresseur), la Chine vient d'arrêter un intellectuel parce qu'il voulait publier un journal sur le Net. Parce qu'il "voulait", hein, pas parce qu'il "avait"...

C'EST PAS DES BLEUBITES

Blue Byte annonce l'arrivée l'année prochaine de deux titres attendus : Settlers IV et Battle Isle IV. Ces deux séries à succès commencent à avoir de la bouteille mais poursuivent mine de rien leur petit bonhomme de chemin. La plus grosse nouveauté sera sans doute d'ordre graphique, avec des moteurs 3D à couper le souffle comme on dit dans les communiqués de presse.

EIDOS N'EN FINIT PLUS

Après le décevant Soul Reaver, ce sera au tour de Hitman de prouver qu'Eidos sait faire autre chose que vivre sur les rentes de Tomb Raider. Hitman, prévu pour l'année prochaine, sera en effet un jeu d'arcade où l'on verra le héros de dos. Il devra accomplir des missions ultra-violentes (tuer le chef d'une triade, massacrer un gang ennemi, assassiner le chef de la Police...). D'ici là, Familles de France devrait parvenir à en interdire le développement.

ÉLÉPHANT À PUCE

La ville de Bangkok est tellement congestionnée que le gouvernement a décidé d'interdire la circulation des éléphants, amenés là par des cornacs qui proposent des balades aux touristes. Pour s'assurer qu'ils ne reviendront pas en ville, on leur a implanté des circuits électroniques sous la peau afin de pouvoir tracer leurs mouvements. Dès qu'ils arrivent à une porte de la capitale, oooh là, tout doux l'ami, c'est une ville interdite aux éléphants, ici. Alors l'éléphant s'excuse et retourne d'où il vient. Miracle de la technologie.

Décidément, la présence du pingouin (emblème de Linux) devient une obsession chez Billou : voici la page d'accueil de Corbis Image, une agence de photos qui lui appartient...

COMMAND & CONQUER REVIENDRA !

Bien que Tiberian Sun soit on ne peut plus décevant (encore que si, on peut plus décevant, TA Kingdoms, par exemple), Westwood n'abandonnera pas la série pour autant. Westwood bosse en effet sur Renegade, un jeu d'action 3D prenant place dans l'univers de C&C. Ces missions commandos vous permettront de prendre le contrôle de tous les véhicules de C&C, et il sera même possible de ne s'occuper que d'un poste particulier en mode multi-joueur (un qui pilote, un qui dézingue). Bref, ça a l'air tellement génial et complexe qu'on ne sera pas étonnés d'être déçus...

UNE NEWS POUR LES CINÉPHILES

SCi a acquis la licence d'un film culte anglais, « The Italian Job », film de 1969 réalisé par Peter Collinson, avec Michael Caine et Benny Hill. Pour les joueurs, qui ne doivent pas être très avancés avec la phrase précédente, sachez que ce jeu sera un mélange de conduite et d'action. Genre Carmageddon, en gros.

Une suite à Warcraft II, qui pourrait vraisemblablement s'appeler Warcraft III, est annoncée par Blizzard Entertainment pour la fin de l'an 2000.

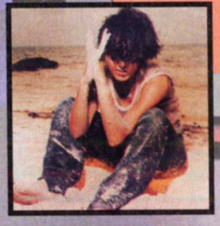
AVIS DE RECHERCHE

Le petit Rodolphe est attendu au poste de secouristes par ses parents adoptifs (Claude Lucas et sa rédaction). Il porte un short en satin et des cheveux longs.

LUIS À VENISE

Luis vient me voir au moment où les news sont presque finies et me dit: "On peut rajouter une news? C'est sur un jeu online, de chez Cryo Networks, qui se déroule à Venise au seizième siècle. Pourquoi Venise ? Parce que d'après les réalisateurs, c'est à cette époque qu'il y aurait eu les prémices du capitalisme. Ce jeu, qui devra compter jusqu'à 600 abonnés, te permettra d'avoir une position sociale, de grimper dans l'échelle pour devenir doge. Attends" (Luis va répondre au téléphone, puis revient) "Et y aura de la police, et le but c'est de faire du fric par tous les moyens. C'est embêtant que ça soit fait par Cryo Networks, parce que c'est eux qui ont fait Mankind. Et c'est en partenariat avec France Télécom. Mais c'est beaucoup moins ambitieux que Mankind, donc techniquement ça devrait fonctionner. Enfin... Y aura des ventes aux enchères, une chasse au trésor tous les mois, organisée par le mec qui avait fait la Chouette d'Or, et j'ai oublié le titre du jeu : Venise. Et y aura même peut-être des guerres, attends" (il retourne au téléphone, mais ne revient plus).

JOUEZ MAINTENANT SUR LE
3615 MUSICUp*
GAGNEZ DES PLACES POUR LES MEILLEURS CONCERTS :

TOTO
LE 8/11 À PARIS - ZENITH

TEXAS
LE 21/11 À PARIS - ZENITH

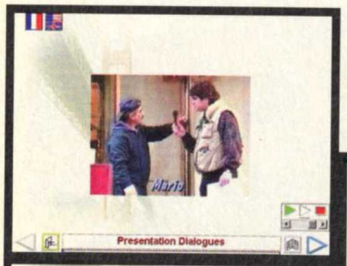
THE CRANBERRIES
LE 09/12 À PARIS - BERCY
GAGNEZ AUSSI LES 5 CD DE VOTRE CHOIX
* 2,23 francs la minute

Luis

APRÈS LA RENTRÉE, IL EST TEMPS DE FAIRE LE POINT SUR VOS LACUNES. C'EST POURQUOI LA TENDANCE EST À L'ÉDUCATIF CE MOIS-CI : UN PEU DE JARDINAGE POUR DES LOISIRS SAINS ET ENCORE UN NOUVEAU PRODUIT DÉRIVÉ DE STAR WARS ÉPISODE I. ON N'A PAS FINI D'EN VOIR, MAIS CELUI-LÀ EN TOUT CAS EST ÉTONNANT.

multimédia

VOYAGES CULTURELS



REAL ENGLISH INTERACTIVE

Assimil c'est redoutable, mais ça marche. Cette méthode a permis à une de mes copines de se familiariser avec le portugais, non par passion mais parce qu'elle devait étudier deux ans à Lisbonne (non, je ne vous raconte pas ma vie), et ça a marché. Le hic, c'est que la méthode datait des années 60, et au début, elle s'exprimait dans un langage très littéraire, voire soutenu.

C'est pourquoi en essayant Real English, j'ai été surpris de trouver une approche très différente, ce qui est d'ailleurs le seul point original et positif que j'ai pu constater. En effet, cette méthode prend en compte les différents accents que donnent à l'anglais des Néo-Zélandais, des Écossais ou des Roumains en apprentissage (la personne qui représente l'Italien me rappelle un personnage de jeu vidéo, je ne saurais pas vous dire lequel...).

L'aspect éducatif est complet mais la présentation est spartiate. La plupart des exercices se présentent sous forme de vidéos en format timbre poste ou de blocs de texte en police " system ". Ne vous inquiétez pas, vous ne serez pas déconcentré par l'interface qui est encore plus austère que Word. Quant à l'analyse vocale comparative, il n'y en a pas vraiment puiqu'il s'agit uniquement de s'enregistrer et de se réécouter et bizarrement, soit je m'entendais en simultané avec la phrase d'exemple, soit je me réentendais tout seul : d'accord, mais aucun paramètre, juge divin ou autre, ne m'a donné ses impressions.

Je ne peux pas tellement critiquer le fond, encore qu'en termes de quantité je ne suis même pas sûr qu'on en ait pour l'équivalent de 400 F en version papier, mais le prix ne vaut franchement pas la forme.

*Note : **
Éditeur : Assimil Multimédia
Prix : 400 F environ

RAYMAN CP

Le sujet est bien maîtrisé, les activités très nombreuses : il y a un CD pour la lecture et un autre pour le calcul. On sent que rien n'est fait à la légère, et la longueur des exercices comme leur difficulté nécessiteront la présence d'un adulte pendant la pratique. Un graphique permet de suivre les progrès du petit prodige point par point s'il manifeste son mécontentement de vous savoir derrière son dos pendant qu'il s'amuse à apprendre. Jouer avec Rayman CP exige cependant un minimum de connaissances de l'outil informatique dans son ensemble (l'ordinateur, la souris et le clavier). Rassurez-vous, cet aspect n'a pas été négligé, bien au contraire, il permettra à votre enfant (qui est certainement moins timide que vous face à une machine) de se familiariser avec le Pentium de papa. Dans l'ensemble, c'est bien fichu, reste que les couleurs et les graphismes d'une manière générale, sont de qualité et d'esthétique inégales.

*Note : ****
Éditeur : Ubi Soft
Prix : 300 F environ

GUIDE DES VÉGÉTAUX D'ORNEMENT ET FRUITIERS

Je ne sais pas comment Vanessa va se débrouiller pour mettre en page un titre aussi long, mais je lui souhaite bon courage. Je suis un enfant des Champs-Élysées, donc plutôt insensible (endehors des roses bicolores ou de couleurs sombres) à l'attrait de la nature, tout du moins pendant une trop longue durée. C'est donc par souci de déontologie (et surtout parce qu'elle me l'a taxé avant que j'ai fini de lire le titre) que j'ai préalablement soumis ce CD-ROM à Cathy, notre Directrice des Secrétaires de Rédaction, jardinière dans l'âme et pratiquante depuis peu. Elle m'en a dit du bien, que je confirme par ailleurs : la navigation est aisée, la présentation sobre et claire. Il y a plusieurs modes de recherche, par catégorie ou par critères de taille, de floraison, etc. C'est riche, bien fichu et agréable à consulter. Je me demande seulement combien de personnes ayant un Mac ou un PC seront concernées par ce produit. En tout cas, même si vous n'avez qu'un balcon, réservez-lui un bon accueil sur votre disque dur : il vous permettra de voir des photos de certaines espèces sans être importuné par la cohorte d'insectes qui les accompagnent. Attention, ce titre ne sera a priori distribué que dans certaines jardineries. Appelez le 04 72 80 82 50 pour avoir les coordonnées.

*Note : ****
Éditeur : Horticolor
Prix : 300 F environ

LE NOUVEAU MONDE GUNGAN

Il s'agit du deuxième titre de la nouvelle collection d'éducatifs Lucas intitulée Lucas Learning. Le nouveau monde Gungan est un jeu de stratégie pour les enfants, disons, de 8 à 14 ans. Il y a bien une histoire de colonie mais ce n'est pas un jeu de stratégie comme les autres. En effet, il ne s'agit pas d'anéantir un adversaire, mais au contraire de faire prospérer une planète pour la rendre habitable par les Gungans. Ces derniers sont ces humanoïdes amphibies au look débonnaire et aux oreilles de Bugs Bunny qu'on voit dans l'Épisode I. Vous devez choisir entre incarner Obi Wan Kenobi ou la reine Amidala pour prendre en main cette planète vierge et y planter des graines ainsi que des espèces animales pour créer une chaîne alimentaire équilibrée.

C'est assez génial : il y a une encyclopédie complète sur la faune et la flore, et l'intérêt est évident puisque cela va sensibiliser l'enfant au fonctionnement de son propre écosystème et aux conséquences d'un déséquilibre. Vous devez, par exemple, indiquer aux colons la quantité qu'ils peuvent prélever dans la nature en fonction de leurs besoins vitaux. En effet, s'ils collectent trop la reproduction s'arrête, l'espèce s'éteint : non seulement ça met en danger la vie des prédateurs, mais cela provoque aussi la prolifération des plantes qu'ils consommaient.

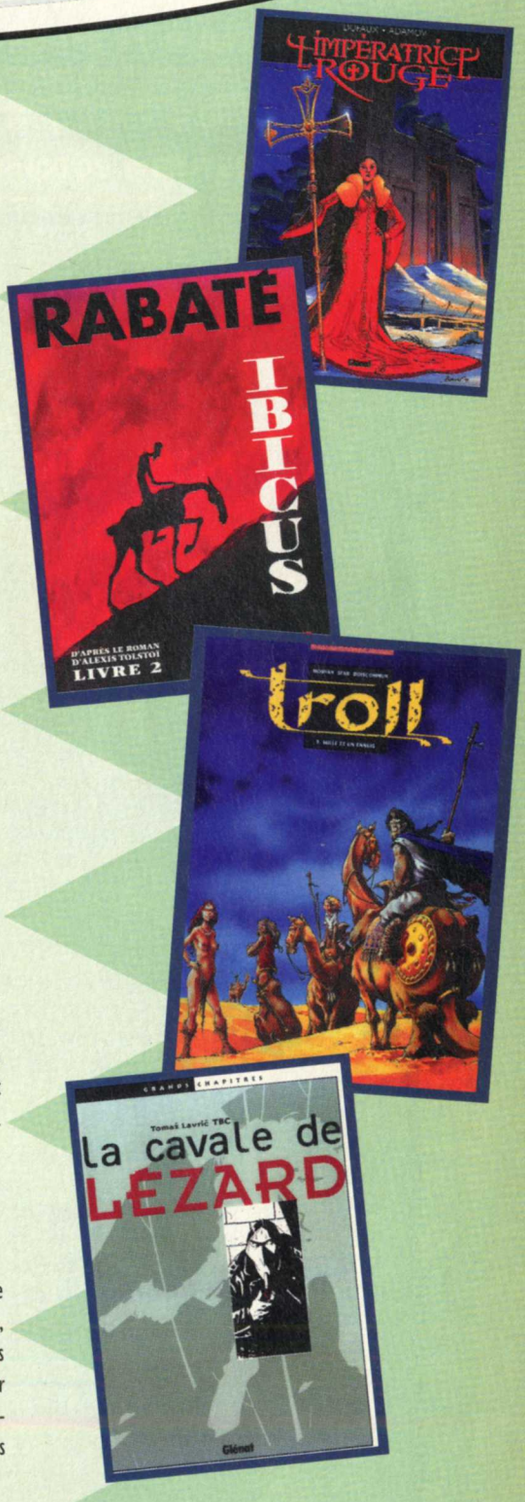
C'est original et très instructif. La réalisation aurait pu être plus belle dans la mesure où il n'y a volontairement pas d'accélération 3D. Mis à part ça, c'est franchement bien fait.

*Note : *****
Éditeur : Ubi Soft

C'est décidé, ce mois-ci, je ne vous parle que de bandes dessinées. Après tout, l'informatique, ça va un moment, mais ça finit par lasser. Après avoir lu tous les bouquins consacrés au BIOS, à Internet, à l'entretetien et à la mise à jour du PC, on se dit qu'une bonne B.D., il n'y a rien de tel. Et c'est vrai. ((Yann

bouquins

la page des pages



L'impératrice Rouge - Tome I

Auteurs : Dufaux, Adamov • Éditeur : Glénat • Prix : env. 80 F

Cette B.D. est pour le moins dérangeante. Au premier abord, on ne sait pas si on aime le graphisme ou si on le trouve quelconque, puis sa force nous entraîne sans résistance, aidée en cela par un scénario étouffant et glauque. L'histoire se déroule en Russie, alors que l'impératrice Catherine, trop fière pour partager le pouvoir avec son mari, l'Empereur Pierre, tente de piéger ce dernier tout en échappant à des attentats. Mêlant intrigues politiques, éléments historiques, univers futuriste très low-tech, crimes sanglants et sexe débridé, cette œuvre est pour le moins intrigante. On attend la suite, car ce premier tome ne fait guère plus que nous présenter les personnages. C'est souvent le cas, c'est toujours énervant, mais ne jugeons pas cette histoire originale et très adulte sur un critère aussi limité, et laissons-nous emporter dans cette Russie "parallèle", peut-être aussi déglinguée que celle que nous connaissons, où les cosaques chargeant sabre au clair cohabitent tout naturellement avec les ogives nucléaires.

Ibicus - Livre 2

Auteur : Rabaté • Éditeur : Vents d'Ouest • Prix : env. 100 F

Ibicus revient, et c'est tant mieux. Rabaté nous offre la suite des aventures de Siméon Ivanovitch Nevzorov, impatient de faire fortune, depuis qu'une tizgane lui a prédit qu'un jour il deviendrait riche. Il usurpe donc le titre d'un aristocrate déchu, mène une vie de dandy, et rachète un château. Mais la révolution balaie froidement son beau rêve. Et le voilà jeté sur des routes peu sûres, où les soldats du peuple n'hésitent pas à abattre les gens un peu trop suspects... Inspirée d'un roman d'Alexis Tolstoï de 1924, cette B.D. continuera de nous faire découvrir l'univers de l'auteur russe : l'exil, les revers de l'histoire et du destin, le cynisme. Le trait de Rabaté, toujours aussi maîtrisé, nous plonge au cœur du récit, et le noir et blanc a rarement eu autant de force. Tantôt dynamiques, tantôt mélancoliques, tantôt drolatiques, ces cases sont de vraies merveilles.

Troll - Tome 3

Auteurs : Morvan, Sfar, Boiscommun • Éditeur : Delcourt • Prix : env. 80 F

Et en avant pour un classique de la B.D. : l'heroic fantasy parodique, dont Sfar est un des "maîtres", puisqu'il a réalisé la série Dongeon en collaboration avec Lewis Trondheim. On retrouvera donc Albrecht, le gobelin, Mangog, le troll et Fidel : ils ont quitté la forêt pour rejoindre un petit port où ils apprennent que Larve est toujours vivante, mais retenue prisonnière par Esculape et le Grand Cavalier. Ici, tout est poussé au paroxysme, et les clins d'œil aux jeux de rôles classiques comme AD&D sont nombreux et appuyés. Les trolls sont particulièrement crétins, les gobelins froussards, et les oubliettes fatalement infestées de dragons... On s'amuse bien à lire les aventures calamiteuses de cette bande d'anti-héros. Le scénario est l'œuvre commune de Sfar (Le mexicain à deux têtes, Petrus Barbygère...) et de Morvan (Nomad, HK, Bunker Baby Doll...) et pète donc régulièrement les plombs. Le dessin de Boiscommun, quant à lui, fera certainement réagir les lecteurs différemment puisqu'il n'est ni réaliste, ni délirant, ni vraiment comique. C'est qu'une B.D. où intervient Sfar ne peut être classée dans un genre bien précis.

La cavale de Lézard

Auteur : Tomaz Lavric TBC • Éditeur : Glénat • Prix : env. 80 F

On avait découvert TBC à l'occasion des "Fables de Bosnie", recueil de courtes histoires cyniques, terribles et amères sur la guerre en ex-Yougoslavie. Le voici qui revient, et cette fois, il nous rassure : il n'est pas un auteur torturé par les cauchemars de la guerre, mais un auteur de B.D., tout simplement. La cavale de Lézard est très drôle, dynamique, et le dessin en noir et blanc est encore plus maîtrisé que dans son titre précédent. Lézard est un looser, perdu dans les pays de l'Est, un petit truand qui vit de la drogue pour s'en sortir comme il peut, qui se retrouve impliqué dans un complot où sont impliquées les plus hautes personnalités du gouvernement et de l'armée. Comment peut-on s'en sortir quand on a des spécialistes aux fesses qui n'ont qu'une idée, vous liquider ? Vous le saurez en lisant La cavale de Lézard, incontournable tout simplement !

curieux l'internaute

Yann

MALGRÉ L'UTILISATION DE TOUS LES MOTEURS DE RECHERCHE D'INTERNET (MÊME CEUX DE LANGUE TURCO-MONGOLE), IL NOUS A ÉTÉ IMPOSSIBLE DE METTRE LA MAIN SUR RODOLPHE. NOUS SOMMES DONC ALLÉS DE SITE EN SITE, POUR SUIVRE LA TRACE DE NOTRE AMI DISPARU, MAIS SANS SUCCÈS. CEPENDANT, NOUS VOUS DONNONS NOS PISTES, À VOUS DE VOIR SI VOUS FEREZ MIEUX QUE NOUS !

Hardware.fr

On a commencé par le matos, en se disant que Rodolphe cherchait peut-être à s'y intéresser. Ce site est une bible comme on en voit rarement. En effet, c'est le meilleur dans le genre "passage en revue et critique du matériel" en français, et ça manquait cruellement aux internautes hexagonaux. Certes, Hardware.fr n'est plus tout jeune, mais il n'en est que meilleur, car avec le temps, il a acquis une certaine assurance, et ses avis sont suffisamment sérieux pour que l'on s'y arrête. Alors, si vous voulez tout savoir des différentes cartes-mères ou cartes 2D/3D, allez vite faire un saut sur ce site à la fois éducatif et drôle. Mais point de Rodolphe...

"http://www.hadware-fr.com"

Mad Max Movies

Rodolphe aime-t-il la série Mad Max ? Nous n'en savons rien, mais il n'y avait nulle trace de notre footballeur préféré sur ce site. En revanche, si vous voulez en apprendre un maximum sur Mad Max, du casting aux produits dérivés, en passant par les véhicules et même le tournage du quatrième volet, allez faire un tour sur ce site extrêmement bien documenté sur le sujet. C'est Arioch qui vous le conseille, Arioch que l'on appelle ici l'homme qui valait trois milliards, vu le nombre de LD et de DVD qu'il possède. Rodolphe, quant à lui, est plus branché achat de DVD sur le Net. On a donc continué notre enquête...

"http://www.madmaxmovies.com"

Heaven Games

Bon, Rodolphe est cultivé, il aime se prendre la tête, alors pourquoi ne pas le chercher sur un site qui parle de jeux de stratégie en temps réel comme Age of Empires, Cæsar III, Settlers III ? Heaven Games propose des liens vers des sites consacrés à ces jeux fort réussis. Que ce soit des stratégies, des conseils, de nouveaux niveaux, ou des témoignages, vous trouverez forcément votre bonheur. Sauf si vous cherchez Rodolphe...

"http://www.heavengames.com"

Death Match

Rodolphe est un "fragger" de première, surtout à Half-Life avec le pied de biche. Du coup, le site Death Match aurait dû porter sa trace, mais rien, pas un mot concernant Rodolphe. On a eu beau chercher dans les tests, le concours de captures d'écran, et même la section download proposant add-ons, patches ou démos de nombreux Doom-like comme Aliens vs Predator, Blood 2, Daikatana, Heretic 2, Quake III Arena, Rainbow Six, Shogo, Slave Zero ou Unreal, point de Rodolphe.

"http://www.death-match.com"

Dark Lambda Force

Oui, je sais, on vous a déjà parlé de ce site le mois dernier, mais justement, qui mieux que ces fans de PC Soluces en liaison avec Rodolphe pouvaient nous donner des infos le concernant ? Malheureusement, ils ne savaient rien, sauf que contrairement à ce que disait Rodolphe, les Dark Lambda Forces ne recrutent plus. En revanche, les Boba Fett Rangers, une branche des DLF, recrutent...

"http://www.multimania.com/metalkiller"

les mises à jour

• Fly ! (Patch v1.01.77 bêta)
Ce patch corrige plusieurs bugs du jeu, mais cette version bêta risque - c'est un comble - d'introduire de nouveaux bugs ! Aussi, si vous n'avez rien remarqué d'étrange concernant ce jeu, oubliez ce patch !
"http://www.iflytri.com/downloads/flypatch090899.exe"

• Re-Volt
Ce patch permet de corriger les problèmes que rencontre le jeu avec certains ordinateurs Gateway, comme le retour au bureau ou le blocage de la machine.
"http://www.acclaim.net/games/re-volt/images/revolt.exe"

• Dungeon Keeper 2 (Patch v1.50)
Ce patch ajoute et corrige pas mal de choses : support du 1024x768, nouvelles cartes multijoueur, support du A3D...
"ftp://ftp.avault.com/patches/DK2Update150to151_English.exe"

• Starfleet Command (Patch v 1.01.00)
Ce patch corrige une foule de choses concernant les règles du jeu, pour les rendre encore meilleures et faire en sorte que Jeff nous reparle de ce titre jusqu'à plus faim (parce qu'il l'a déjà fait jusqu'à plus soif).
"ftp://ftp.interplay.com/pub/patches/sfcptch1.zip"

• Hidden and Dangerous
Ce patch corrige plusieurs bugs concernant les chutes, les zooms en sniper, le jeu via Internet, l'amélioration des chargements...
"ftp://ftp.avault.com/patches/HD_patch_1_2.EXE"

• Jagged Alliance 2
À peine sorti, voici déjà un patch sur lequel nous n'avons pas la moindre information...
"ftp://ftp.talonsoft.com/pub/JA2US105.EXE"

• Need For Speed : Conduite en état de liberté
Ce patch est original puisqu'il permet d'activer les codes pour tricher !
"http://www.gamespot.fr/cgi-bin/compt.pl?REF=config.zip"

Elle revient enfin !

Les nouvelles figurines **Lara Croft** sont à gagner

SUR LE
3615 TOMBRAIDER
ET LE
08 36 68 19 22

Figurines Lara Croft distribuées par Bandaï, disponibles à la vente.
3615-3668 : 2,23 F/mn
Concours organisé du 1er au 31 octobre.
Tomb Raider, Lara Croft and her likeness aare trademarks of Core and Eidos.
© 1998 Eidos - All rights reserved.
Playmate Toys Inc. Authorized User. Package design ©1998 Playmate Toys Inc.

BANDAI
EIDOS INTERACTIVE

Taille réelle Lara: 20cm

148 PAGES MAGAZINE

TOUTE L'ACTUALITÉ POP-INDIE, ROCK, MÉTAL, ELECTRO, ROOTS ET MUSIQUES BLACK

200 CHRONIQUES DE DISQUES PAR MOIS

DES INTERVIEWS EXCLUSIVES, DES PHOTOS INÉDITES, ETC.

55 MINUTES DE VIDÉO PLEIN ÉCRAN SUR CD-ROM PC & MAC

CLIPS, LIVE, REPORTAGES, SESSIONS ACOUSTIQUES, PORTFOLIO, ARCHIVES, ETC.

25 F SEULEMENT

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

ACHETER SUR INTERNET

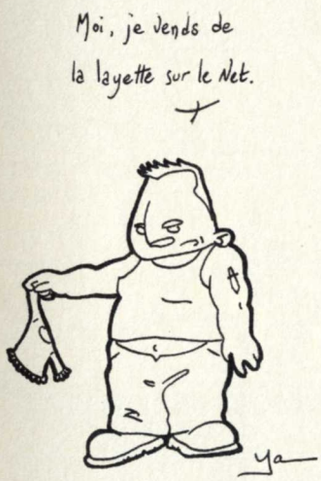
FRIC SHOW SUR INTERNET

INTERNET, C'EST LA POSSIBILITÉ DE COMMUNIQUER AVEC LE MONDE ENTIER, C'EST L'ACCÈS À UN NOMBRE INCROYABLE D'INFORMATIONS, C'EST L'ESPRIT D'ENTRAIDE ET DE BÉNÉVOLAT PAR EXCELLENCE. MAIS, DE PLUS EN PLUS, INTERNET DEVIENT UN SUPERMARCHÉ, UN LIEU OÙ L'ON DÉPENSE TOUTES SES ÉCONOMIES. BREF, VOICI QUELQUES CONSEILS POUR VOUS RETROUVER DANS LES RAYONS INFINIS DE CETTE FOIRE VIRTUELLE.

«Yann

Si Internet a longtemps été un lieu d'échanges culturels et scientifiques (on oubliera volontairement son triste passé militaire), puis la preuve de la mégalomanie latente des informaticiens (ma page perso avec mon chien), il était logique que ce réseau mondial soit de plus en plus occupé par des sociétés bassement mercantiles. Même si l'apparition du grand capital dans ce Woodstock technique a engendré une levée de boucliers, force est de constater que tout le monde s'y retrouve. En effet, sans les apports de capitaux et sans les investissements lourds des grandes sociétés, Internet serait resté un ensemble de connexions à faible débit où transiteraient encore des fichiers textes et quelques images pornos fortement compressées. L'arrivée de sociétés bourrées d'argent désireuses d'offrir des sites complexes et esthétiques a donc tiré le réseau vers l'avant.

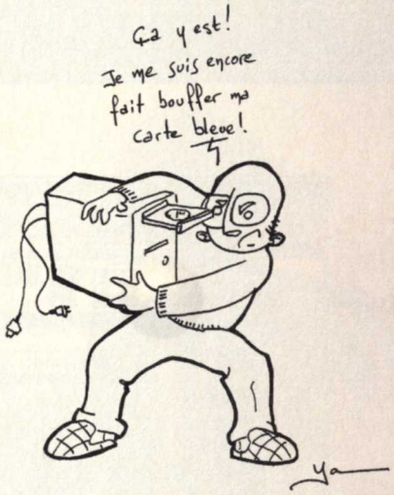
Bref, l'argent et la professionnalisation n'ont pas que des mauvais côtés. D'ailleurs, l'arrivée massive de nouveaux Internautes qui n'ont plus grand-chose à voir avec les premiers technofreaks utilisant des interfaces textes sous Unix attire aussi de nouvelles entreprises, à savoir la VPC ou vente par correspondance. Qui n'a jamais rêvé de partir à l'étranger et de revenir bourré de matériel acheté à bas prix ? Mais voilà, partir à l'étranger coûte cher, et passer la douane sans payer de taxes est d'une part illégal, et d'autre part, assez difficile... C'est là qu'Internet intervient : si les pubs d'IBM montrant un entrepreneur de Clermont-Ferrand qui "chat" en direct avec Tokyo pour vendre son matos apparaissent tout de même comme utopiques et un rien démagogiques, il ne faut pas nier que l'achat sur Internet est une réalité pratique.



RAPIDE, PAS CHER ET SÛR

Tous ceux qui ont déjà poussé leur cybercaddie dans les travées informatiques d'Internet vous le diront : Internet, c'est pas cher. Mais pas seulement. C'est aussi rapide, car les échanges postaux internationaux ont fait quelques progrès depuis l'Aéropostale, et un délai d'une semaine est un grand maximum, ce qui est raisonnable pour des produits provenant, par exemple, des États-Unis. Enfin, ces échanges sont sûrs, et la fable qui veut que l'on risque de se faire pirater son numéro de carte bleue sur Internet en est justement une, de fable.

En effet, lorsque l'on se connecte sur un site et que l'on envoie son numéro de carte bleue, ce dernier transite à travers les diverses routes de l'information mondiale, et il serait tout de même étonnant qu'un pirate arrive à capter votre numéro au passage. Évitez donc ce genre de pratiques si un nuage a l'habitude de vous suivre pas à pas... Il faut savoir que le piratage des numéros de cartes de crédit se fait sur des sites qui en contiennent déjà. Donc, la prudence vous poussera naturellement à ne pas autoriser le site de vente à conserver les informations vous concernant. C'est tout.



Concernant l'aspect le plus intéressant, à savoir les prix imbattables, il faut bien avouer qu'Internet est assez enthousiasmant. En effet, comme il s'agit de boutiques virtuelles, il n'y a pas de rayonnages, donc pas de loyer, et le nombre d'employés est des plus restreints. Les charges sont donc modestes, et cela se répercute sur les prix de vente. De plus, on ne paye pas le prix "import" comme cela se voit dans les magasins français, où un DVD américain zone 1 peut dépasser les 250 F quand on le trouve à 25 $ (soit environ 150 F)... Mais ce qui vaut pour les DVD peut aussi s'appliquer - de façon moins évidente malgré tout - aux CD, CD-ROM, livres... Et ce qui vaut pour les imports, vaut aussi - là encore dans une moindre mesure - pour les produits du cru. Bref, Internet devrait vous permettre de réaliser de substantielles économies sur votre poste budgétaire "loisirs" !

BOUSSOLE, CANADIENNE, RÉCHAUD À GAZ...

Tout cela est donc tentant, et l'on arrive vite à se dire que l'on a suffisamment dépensé inconsidérément. Mais attention, car pour acheter sur Internet, il faut tout de même être équipé et savoir où trouver ce que l'on cherche.

Tout d'abord, il faut une liaison Internet, ce qui est trivial je vous l'accorde. Du coup, il vaut mieux avoir une bonne raison de s'abonner, car les économies réalisées risquent de ne servir qu'à payer l'abonnement, voire les communications téléphoniques pour ceux qui ne disposent que d'une liaison modem RTC traditionnelle. Selon

LE PAIEMENT SÉCURISÉ

Envoyer son numéro de carte bancaire est toujours angoissant, mais il existe un moyen plus sûr de procéder, justement baptisé "paiement sécurisé". On peut citer Klebox de Kleline (www.kleline.com) ou Cybermut du Crédit Mutuel. Ce sont des cartes bancaires virtuelles lourdement codées, le site conservant vos informations bancaires réelles très bien protégées. Tous les sites de vente ne proposent pas cette possibilité de paiement. C'est donc à vous de voir si vous souhaitez ou non leur faire confiance. Quel que soit votre choix, n'autorisez pas le site de vente à conserver vos coordonnées (même si cela accélère le traitement de la commande) et vérifiez bien que le site soit "sécurisé".

ACHETER SUR INTERNET

NOM	PRODUITS	LANGUE	CARTE BANCAIRE **	CHÈQUE	URL
DVD Express	DVD	Américain	•		www.dvdexpress.com
DVD Box Office	DVD	Américain	•		www.dvdboxoffice.com
BOL	Livres	Français	•	•	www.bol.fr
Amazon	Livres, CD DVD, Divers*	Américain	•		www.amazon.com
CDNOW	CD	Américain	•		www.cdnow.com
Alapage	Livres, CD, CD-ROM DVD, Divers*	Français	•	•	www.alapage.com
Fnac	Livres, CD CD-ROM, DVD, Divers*	Français	•	•	www.fnac.fr
Cdiscount	CD, CD-ROM, DVD	Français	• (1)		www.cdiscount.com

(*) Divers : billetterie, magazines, matériel Hi-fi... • (**) Carte bancaire internationale (Visa, MasterCard, American Express...) • Accepte aussi la Carte Bleue

POURQUOI ACHETER SUR INTERNET ?

Évidemment, les économies substantielles sont attirantes (sauf en ce qui concerne les livres, puisqu'une loi fixe un prix minimum pour protéger les librairies), mais il ne faut pas oublier que certains sites sont très bien fournis. Ainsi, si vous cherchez un livre introuvable dans votre ville, vous pourrez très bien trouver votre bonheur sur le Net. De plus, des moteurs de recherche vous permettent de rester au courant des nouveautés, ce qui est très pratique. Enfin, il se peut que le site vous propose quelques conseils, des nouveautés, ou établisse votre profil pour vous indiquer des produits susceptibles de vous plaire. Ces sites sont donc des magasins ouverts 24h/24, proposant une offre exhaustive ainsi que des services uniques. Le bonheur, en somme !

le même principe, il serait idiot d'acheter un ordinateur dans le seul but d'acheter moins cher sur Internet ! Un moyen détourné consiste à se connecter chez un ami pour ne pas avoir à investir, mais c'est risquer à terme de perdre un pote. À vous de peser le pour et le contre, et de voir le nombre d'informaticiens sacrifiables dans votre cercle de connaissances ! Il faut ensuite savoir qu'acheter directement à l'étranger exige une carte bancaire internationale (VISA, American Express, Master Card...). Oubliez donc votre bonne vieille carte bleue ! Mais le plus incroyable, c'est que des sites en français (tels Bol, qui vend des livres via Internet) n'acceptent que des cartes internationales. Le paiement par chèque reste certes disponible, et pour le coup absolument sûr !

EIN, ZWEI, DREI ! POLIZEI !

"J'suis pas bête, puisque je suis douanier". C'est un comique de l'époque qui le disait, Fernand Rayneau pour les plus jeunes d'entre vous. Comme quoi, à PC Soluces, nous sommes toujours à la pointe de la mode. Bref, acheter à l'étranger, c'est bien, mais il ne faudrait pas perdre de vue que la loi veille au bon déroulement des opérations, et que les taxes ne sont pas offertes sous prétexte que l'on passe par un média à la mode. Acheter une demi-douzaine de DVD à bas prix risque donc de vous coûter cher en termes de taxes si votre paquet est intercepté à la douane. Évidemment, il existe des moyens de se prémunir contre ce genre "d'imprévus", de façon tout à fait légale, en tablant sur le fait que les douaniers ne vont pas vérifier chaque paquet qui passe devant leurs yeux. Après tout, il n'y a guère plus de trois douaniers dans un aéroport, et il ne vont pas remplir un tas de formulaires et perdre des heures pour que vous vous acquittiez d'une taxe ridicule : ce ne serait pas rentable. Premier truc, donc : faites-vous envoyer des paquets réduits, et ne dépassez pas les trois DVD à la fois. Au passage, sachez que DVD Box Office vous enverra chaque DVD séparément et ne vous fera pas payer de frais de port. Deuxième truc : ne passez pas par un service de livraison internationale (genre UPS), car vous paierez plus cher et vous serez obligé de payer les taxes. Après tous ces conseils, il ne vous manque plus que quelques pistes pour trouver votre bonheur dans le supermarché mondial. Reportez-vous au tableau suivant pour savoir à quelle adresse vous rendre et connaître les modes de paiement acceptés.

Vos cauchemars vont prendre vie

NOCTURNE™

Sur vos écrans pour Halloween, le 29 octobre 1999

Solutions de jeux, nouveautés et jeux concours
"Gagnez nos dernières nouveautés"
Serveur vocal* 08.36.68.57.75/Serveur Minitel* 3615 code Take2
*2,23 Frs/mn

TERMINAL REALITY

GATHERING OF DEVELOPERS

www.terminalreality.com • www.godgames.com • www.take2games.com • wwwnocturnegame.com

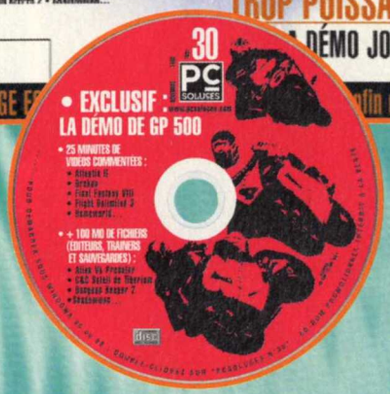
PC CD

TAKE 2

Take 2 Interactive Software et le logo Take 2 sont des marques déposées de Take 2 Interactive (C) 1999 Take 2 Interactive Software. Tous droits réservés. Toutes les autres marques et logos appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Nocturne et le logo Nocturne sont des marques déposées de Terminal Reality. Terminal Reality est une marque déposée de Terminal Reality Inc. Gathering of Developers et godgames sont des marques déposées de Gathering of Developers Inc. (C) 1999 Gathering of Developers. Inc.

Design : La Vache Noire

ABONNEZ-VOUS ET RECEVEZ DES JEUX EN CADEAU



3 MAGAZINES EN 1

+ L'ACTUALITÉ DES JEUX (TESTS, PREVIEWS, DOSSIERS...)
+ DES SOLUTIONS ET DES ATUCES
+ 1 MAGAZINE INTERACTIF EN VIDÉO SUR CD-ROM

INCROYABLE !

1 AN D'ABONNEMENT À PC SOLUCES (SOIT 11 NUMÉROS)

299F AU LIEU DE ~~429F~~ (130F D'ÉCONOMIE)

EN CADEAU, CONQUEST EARTH + BIG RED RACING
+ 1 TROISIÈME JEU À CHOISIR*

STRATÉGIE

+

ACTION

+

Au choix :

UNDER A KILLING MOON

OU

BLOOD
VERSION ORIGINALE

OU

SHADOW WARRIOR
DÉCONSEILLÉ AU - DE 16 A

OFFRE DÉCOUVERTE

99F RECEVEZ LES 3 PROCHAINS NUMÉROS DE PC SOLUCES

EN CADEAU, 1 JEU*

CHOISISSEZ VOTRE CADEAU PARMI LES 5 JEUX*

DOOM-LIKE
VERSION ORIGINALE

ACTION

STRATÉGIE

DOOM-LIKE
DÉCONSEILLÉ AU - DE 16 ANS

AVENTURE

* Dans la limite des stocks disponibles

Nouveau : choisissez le prélèvement automatique (page 151)

IL N'EST PAS TROP TARD

POUR COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS

VOICI LA LISTE DES SOLUTIONS ET GUIDES (SANS LES CODES NI LES ASTUCES) DÉJÀ PUBLIÉS DANS PC SOLUCES. (N[OS] 4 À 29, LES NUMÉROS 1, 2, 3, 8, 9, 13 ÉTANT ÉPUISÉS). POUR RETROUVER LA LISTE COMPLÈTE DE TOUS LES CODES, ASTUCES, GUIDES ET SOLUTIONS DES ANCIENS NUMÉROS : 3615 CODE PCSOLUCES*, RUBRIQUE «MAGAZINE» OU SUR INTERNET : HTTP://WWW.PCSOLUCES.COM

THE LAST RESORT	10
AFTERLIFE	7
AGE OF EMPIRES	14, BO2
AGE OF EMPIRES : THE RISE OF ROME	21
ALERTE ROUGE : MIS. TAIGA	12
ALPHA CENTAURI	26
ALONE IN THE DARK	BO1
ALONE IN THE DARK 2	BO1
ALONE IN THE DARK 3	BO1
ATLANTIS	11, BO2
BALDUR'S GATE (1ÈRE PARTIE)	23
BALDUR'S GATE (2ÈME PARTIE ET FIN)	24
BAD MOJO	4
BATTLEZONE	17
BLACK DAHLIA	17
BLADE RUNNER (1ÈRE PARTIE)	14
BLADE RUNNER (2E PARTIE)	15
BLADE RUNNER (3E PARTIE)	16
BLADE RUNNER	BO3
BRAINDEAD 13	BO1
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE	16
CAESAR II	21, BO1
CAESAR III	BO4
CARMAGEDDON	12, BO3
CARMAGEDDON 2 (1ÈRE PARTIE)	23
CARMAGEDDON 2 (2ÈME PARTIE ET FIN)	24
CHINE	20, BO4
CIVILIZATION 2	5
COMANCHE 3	12
COMMANDOS (1ÈRE PARTIE)	17
COMMANDOS (2E PARTIE)	18
COMMANDOS	BO3
COMMANDOS - LE SENS DU DEVOIR	27
COMMAND & CONQ. : OPÉ. SURVIE	4
CONGO	4, BO1
CONSTRUCTOR	15
COUPE DU MONDE 98	18, BO3
CRÉATURES	BO1
CRÉATURES II	21, BO4
CROISADES	16
CRUSADER : NO REM. (1ÈRE PARTIE)	4
CRUSADER : NO REM. (2E PARTIE)	5
CURSE OF ENCHANTIA	5
CYBERIA 2	7
CYCLONE	12
D	4, BO1
DAGGERFALL	10
DAR EYE	BO2
DEUS	16
DIABLO	10
DISCWORLD	5
DRAGON LORE	BO1
DRAGON LORE 2	10, BO2
DUKE NUKEM 3D	7
DUKE NUKEM 3D (2E PARTIE)	7
DUNE 2	4
DUNE 2000	20, BO4
DUNGEON KEEPER	12, BO3
DUNGEON KEEPER 2	29
ÉGYPTE 1156 AV.	15, BO3
EVIDENCE	BO1
F1 GRAND PRIX 2	BO2
F1 RACING SIMULATION	15, BO3
FABLE	10
FADE TO BLACK	BO1
FALLOUT	16, BO3
FALLOUT 2	146
FEEBLES FIBLES	17
FIFA EN ROUTE POUR LA COUPE DU M. 98	15
FINAL FANTASY VII (1ÈRE PARTIE)	19
FINAL FANTASY VII (2E PARTIE)	20
FINAL FANTASY 7	BO3
FLIGHT UNLIMITED	16
FRANKENSTEIN	BO1
FULL THROTTLE	5, BO2
GABRIEL KNIGHT2	BO1
GOBLIINS 2	BO1
GOBLIINS 3	BO1
GOLDEN GATE KILLER	BO1
GRIM FANDANGO	21, BO4
HALF LIFE	22, BO4
HALF LIFE /WORLDCRAFT (1E PART.)	24
HALF LIFE /WORLDCRAFT (2E PART. / FIN)	25
HARVESTER	BO1
HEART OF DARKNESS	18, BO3
HERETIC II	24
HEROES OF MIGHT & M. II	12, BO2
HEROES OF MIGHT & M. III	28
HEXEN 2	19
INDIANA JONES & THE FATE OF A.	BO1
INTERSTATE 76	12
ISHAR 3	BO1
JEDI KNIGHT : DARK FORCES 2	15, BO4
JOURNEYMAN PROJECT 3	16
KING'S QUEST	5
KING'S QUEST VII	BO1
KING'S QUEST VIII	28
LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS	10
L'AMERZONE	26
LANDS OF LORE	BO4
LANDS OF LORE 2 (2E PARTIE)	14
LANDS OF LORE 3	28
LEGEND OF KYRANDIA 2	4
LEGEND OF KYRANDIA 3	4
LEISURE SUIT LARRY 1	5
LEISURE SUIT LARRY 5	7
LEISURE SUIT LARRY 7	BO2
L'ENIGME DE MAÎTRE LU	BO1
LES BOUCLIERS DE QUETZALCOATL	BO2
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	7, BO2
LES GUIGNOLS DE L'INFO	BO2
LES VISITEURS	16, BO3
LIGHT HOUSE	BO3
LITTLE BIG ADVENTURE	5
LITTLE BIG ADVENTURE 2 (PARTIE1), (PARTIES 1 ET 2)	12, BO2
LOOM	BO1
LOST EDEN	BO1, BO2
LOST IN TIME 1	BO1
LOST IN TIME 2	BO1
MAGIC THE GATHERING	10
MDK	11
MIGHT AND MAGIC 6 (1ÈRE PARTIE)	18
MIGHT AND MAGIC 6 (2E PARTIE)	19
MIGHT & MAGIC 6	BO3
MONKEY ISLAND	BO3
MONKEY ISLAND 2	BO3
MOTO RACER	15
MYST	BO1
NEED FOR SPEED 3	20, BO4
NORMALITY	5
OUTLAWS	11
PHANTASMAGORIA	BO1
PHANTASMAGORIA 2	BO3
POD	10
POLICE QUEST SWAT	7
POPULOUS III (1ÈRE PARTIE)	21
POPULOUS III (2E PARTIE ET FIN)	22
QUAKE	7
QUAKE 2	15
RAINBOW 6	25
RAMA	BO4
RAYMAN (2E PARTIE)	4
RED BARON 2	16
REDLINE RACER	17
REDNECK RAMPAGE	11
RESIDENT EVIL 2	29
RESIDENT EVIL 2 (1E PARTIE)	28
REQUIEM	28
RING : L'ANNEAU DES NIBELUNGEN	21, BO4
RIVAL REALMS	25
RIVEN	BO2
ROBINSON'S REQUIEM	16
SANITARIUM	23
SAM & MAX	BO1
SECRET MISSION	5
SECRET OF MONKEY ISLAND 2	4
SHERLOCK HOLMES	10
SHIVERS	BO1
SILVER	26
SIM CITY 2000	BO4
SIM CITY 3000	25
SPACE QUEST	5
SPACE QUEST VI	BO1
SPEED BUSTER (GUIDE)	23
SPYCRAFT	BO1
STARCRAFT (GUIDE)	16
STARCRAFT (1ÈRE PARTIE)	17
STARCRAFT (2E PARTIE)	18
STAR CRAFT BROODWAR (1ÈRE PARTIE)	26
STAR CRAFT BROODWAR (2E PARTIE ET FIN)	27
STAR WARS : LA MENACE FANTÔME	29
TEX MURPHY OVERSEER	25
THE 11TH HOUR	BO1
THE 7TH GUEST	4
THE CURSE OF MONKEY ISLAND	14, BO2
THE CURSE OF THE MONKEY	BO3
THE DIG	BO1
THE LAST EXPRESS	11
THE NEED FOR SPEED 2	11
THE PANDORA DIRECTIVE	12, BO2
THE SECRET OF MONKEY ISLAND	2, BO1
THE SETTLERS 2	7
THE SETTLERS III (GUIDE)	23
THEME HOSPITAL	11
TIME WARRIORS	11
TITANIC	12, BO4
TOMB RAIDER NIVEAUX VERS. LONGUE	16
TOMB RAIDER	BO2
TOMB RAIDER II	14, BO2
TOMB RAIDER III (1E PARTIE)	21
TOMB RAIDER III (2E PARTIE ET FIN)	22
TOMB RAIDER III (NIVEAU SECRET & ASTUCES)	23
TOMB RAIDER III	BO4
TOMB RAIDER III (VERSION LONGUE)	29
TOTAL ANNIHILATION (2E PARTIE)	14
UNDER A KILLING MOON	5, BO2
UNREAL (GUIDE)	17
UNREAL (1ÈRE PARTIE)	18
UNREAL (2E PARTIE ET FIN)	19
UNREAL	BO3
URBAN ASSAULT	19
VERSAILLES	BO2
VIRTUA FIGHTER	7
WARWIND	BO1
WING COMMANDER IV	BO2
WING COMMANDER PROPHECY	15, BO3
WORMS	4
X-COM APOCALYPSE	12
X-FILES THE GAME	20, BO3
X-WING ALLIANCE (1E PARTIE)	26
X-WING ALLIANCE (2E PARTIE ET FIN)	27
X-WING VS TIE FIGHTER	11
Z	7
ZORK GRAND INQUISITOR	15, BO3
ZORK NEMESIS	7, BO2
ZORK GRAND INQUISITOR	20

(*) BO = BEST OF PC SOLUCES

Nouveau ! Commandez directement vos magazines sur Internet, par téléphone ou minitel, et réglez par carte bancaire. Sur Internet : http://www.pcsoluces.com

Par téléphone : 08 36 68 84 48* - Par minitel : 3615 PC SOLUCES* *3615 et 3668 : 2,23 F/min

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :

PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING, 6, bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex

❑ OUI, JE M'ABONNE À PC SOLUCES POUR 1 AN (11 NUMÉROS), **AU PRIX DE 299 F** (*), PORT INCLUS.

JE RECEVRAI EN CADEAU **CONQUEST EARTH, BIG RED RACING** ET JE CHOISIS :

❑UNDER A KILLING MOON ❑BLOOD VERSION ORIGINALE ❑SHADOW WARRIOR DÉCONSEILLÉ AU MOINS DE 16 ANS

* Offre valable jusqu'au 31/10/99 dans la limite des stocks disponibles.

❑ OUI, JE M'ABONNE À PC SOLUCES POUR 3 MOIS (3 NUMÉROS), **AU PRIX DE 99 F** (*), PORT INCLUS.

JE RECEVRAI EN CADEAU **UN JEU** :

❑BLOOD ❑BIG RED RACING ❑CONQUEST EARTH ❑SHADOW WARRIOR ❑UNDER A KILLING MOON

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE N°❑4 ❑5 ❑7 ❑10 ❑11 ❑12 ❑14 ❑15 ❑16 ❑17 ❑18 ❑19 ❑20 ❑21 ❑22 ❑23 ❑24 ❑25 ❑26 ❑27 ❑28 ❑29 DE PC SOLUCES, **AU PRIX DE 49 F**(*) LE N°, PORT INCLUS.

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE HORS-SÉRIE : ❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 1**» - ❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 3**» - ❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 4**» **AU PRIX DE 49 FF**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 5**» **AU PRIX DE 49 FF**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS ❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 2**» AVEC SON JEU COMPLET BUD TUCKER POUR PC CD-ROM **AU PRIX DE 59 FF**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

NOM : PRÉNOM : ANNÉE DE NAISSANCE

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE : TÉLÉPHONE :

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour les pays de la CEE uniquement : anciens numéros, 10 F supplémentaires (59 F) ; abonnement 3 mois, 30 F supplémentaires (129 F), abonnement 1 an, 100 F supplémentaires (399 F) par chèque ou mandat international uniquement. Pour la Belgique, contacter : Tondeur S.A., 02 555 02 17. Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les pays hors CEE et DOM-TOM nous consulter : 33 1 41 06 44 44.

CI-JOINT, MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING PAR : ❑ CHÈQUE BANCAIRE OU POSTAL ❑ MANDAT

❑CARTE BANCAIRE N° EXPIRE FIN

MONTANT TOTAL DE MA COMMANDE : FF

SIGNATURE OBLIGATOIRE

ECTS 99

LES ABSENTS ONT TOUJOURS TORT...

Plus je voyage, plus je me rends compte que le monde est barge. Tenez par exemple, au Canada, la loi interdit formellement de tirer sur le Sasquatch (l'équivalent local du yéti), à Singapour on reçoit une amende lorsqu'on ne tire pas la chasse d'eau et en Alaska il est interdit de pousser des élans vivants hors d'un avion en vol... Et tout ça, c'est vrai !!! (NdC : Et en Bretagne, on trouve des Bretons bretonnants !).

Je m'attendais donc à tout voir en Angleterre et je ne fus pas déçu. La loi interdit de manger du pudding le 25 décembre ; par contre, elle autorise tout citoyen anglais à tuer un Gallois ou un Écossais surpris dans une Cité aux portes fermées après la nuit tombée (mais il faut le faire avec un arc ou une arbalète, sinon c'est répréhensible) ; et enfin, il faut prévenir la Reine lorsqu'une baleine s'échoue car elle a droit à sa part de la bête ! Imaginez mon inquiétude pendant le salon...

Pourtant, rien de spécial n'arriva : l'ECTS, le plus grand salon européen du jeu vidéo, apporta comme d'habitude son lot de surprises avec de très grands jeux et aussi quelques absences étonnantes de grands éditeurs (Activision, Electronic Arts...). Sans doute qu'ils ne travaillent sur rien d'intéressants en ce moment... Mais de toute façon on a gardé le meilleur des jeux et je vous en parle maintenant, tout de suite...

Renegade

GENRE : arcade/simulation
ÉDITEUR : Westwood
SORTIE PREVUE : début 2000

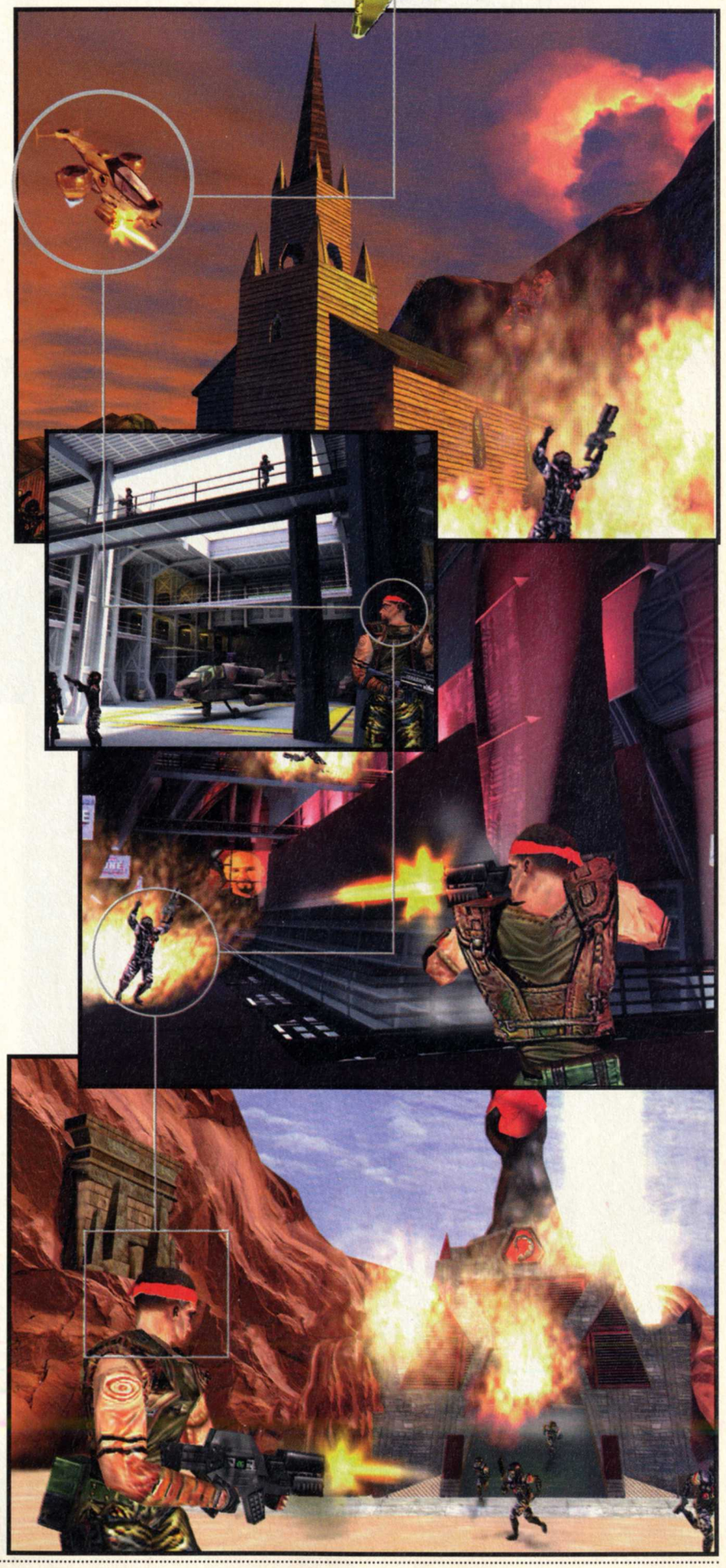
Ça y est, Westwood a tranché : la confrérie du Nod est définitivement le camp des horribles terroristes psychopathes à éliminer à tout prix, tandis que le GDI est celui des gentils militaires sanguinaires malgré eux. N'oublions pas qu'ils ont une guerre à gagner, quels que soient les moyens à utiliser.
La preuve en est que Renegade vous mettra dans la peau d'un "héros" du GDI, un GI Joe qui gueule toujours "c'est comme si c'était fait", mais qui se fait bêtement péter la figure à coups d'explosifs.
Le plus incroyable, c'est que Renegade est, en quelque sorte, l'adaptation 3D de Command & Conquer vue du côté de ce Commando d'élite, en remplaçant la stratégie temps réelle par l'action. On a déjà vu ça quelque part (Delta-Force de Novalogic pour ne citer que lui), mais Westwood a quelques atouts bien plus séduisants.

ON POURRA piloter UN ORCA !

Vous aurez enfin l'occasion de jouer les kakous sur une moto lance-roquettes, vous pourrez conduire un buggy ou faire un barbecue de soldats Nod grâce au char lance-flammes. Vous pourrez également piloter un Orca ou utiliser une moissonneuse : c'est peut-être la seule façon qu'a trouvé Westwood pour que ces stupides moissonneuses ne fassent plus n'importe quoi !
En tout, il n'y aura pas moins de douze véhicules disponibles, tous issus de C & C, et qui se comporteront de manière réaliste : la démo à l'ECTS montrait qu'il valait mieux être habitué à la conduite 4x4 pour ne pas retourner le buggy au moindre dévers.
Le Commando pourra, en outre, s'équiper en armements différents (roquettes, mitrailleuses...) qu'il pourra prendre sur les cadavres ennemis ou dans les armureries. Son arme favorite restera toutefois le fusil de snipe (snipe : v.i. Mil, tirer en embuscade....cf. le Harrap's du coin).
Le Commando pourra naturellement faire sauter les bâtiments à coups de C4 ou alors y pénétrer : Luis Castle, le Directeur de Weswood, en fit la démonstration en entrant dans une église pour me faire admirer les reflets des vitraux sur les bancs (un peu de poésie dans un monde de brutes ?) avant de la faire exploser (un peu de brutalité dans un monde de poésie !). Moi, ce que j'attends, c'est de pouvoir visiter un temple du Nod même si on l'a déjà fait dans Lands of Lore III (comment, vous ne le saviez pas ?), juste histoire de voir si la moquette a été changée et s'il y a toujours autant de pièges.

VISITEZ LE temple DU NOD

Renegade devrait également faire parler de lui sur Internet car l'optique multijoueur est constamment restée à l'esprit de Westwood. Il y aura différents modes de jeu comme la capture de drapeau remplacée ici par la "capture du Docteur Mœbius" qu'il faudra attirer dans sa base avec du Tiberium. En outre, il sera possible d'utiliser les véhicules à plusieurs : par exemple, un joueur conduit le buggy pendant que l'autre utilise la mitrailleuse de la voiture.
Renegade est donc plein d'idées et le moteur 3D semble tenir la route.
Il est déjà bien supérieur à celui de Lands of Lore III et va encore être amélioré : est-ce le réveil de Westwood ?



WarCraft 3

GENRE : stratégie/aventure
ÉDITEUR : Blizzard
SORTIE PRÉVUE : fin 2000

Outre Grand Prix 3, l'autre annonce importante du salon a sans aucun doute été Warcraft 3. La rumeur courait depuis quelque temps et je dois dire que tous les journalistes étaient impatients de voir le jeu de près... La surprise fut de taille !
Tout d'abord, Warcraft 3 aurait tout aussi bien pu s'appeler Warcraft 3D car c'est le premier jeu de Blizzard entièrement en 3D. Et pour une première, c'est un moteur 3D magnifique, digne d'un jeu Arcade : les graphismes sont somptueux, les animations fluides (bon, les Pentium III 600 MHz y sont sans doute certainement pour quelque chose), l'apparence des personnages impressionnante et les effets graphiques très nombreux.

LE PLUS beau jeu DU SALON

Revoyons cela au ralenti : le style graphique est proche des jeux de figurines Games Workshop ("The référence"), et même si l'on ne pouvait voir que les Orcs pendant la présentation (alors qu'il y aura six races dont les humains et les démons), ils étaient tous diablement beaux (si tant est qu'un Orc puisse être "beau"). Les unités sont bien entendu directement issues des précédents Warcraft avec quelques changements : il y a désormais des Orcs chevaliers (sur des montures fougueuses qui ruaient de colère) ou des Shamans à pied lanceurs de sorts.
Le moteur 3D permet également d'afficher des objets énormes en mouvement (un pont qui s'abaisse, un Dragon-squelette qui fait un tiers de l'écran...) ou des effets lumineux spectaculaires dans le plus pur style des jeux Rage Software (Incoming, Expendable...). Si l'animation est d'ailleurs aussi réussie, c'est qu'elle utilise un système de squelette recouvert d'une peau (une "skin"), qui permet des mouvements plus fluides (c'est la méthode utilisée par Half-Life et tous les jeux récents).

CE N'EST PLUS DE LA stratégie TEMPS RÉEL !

L'autre bouleversement, c'est que Warcraft 3 ne sera pas un jeu de stratégie temps réel (STR) pur et dur. Oui, je sais, cela semble étrange de la part d'une société qui a presque inventé le genre. Mais voilà : Warcraft 3 sera à la fois un jeu de STR, un jeu d'aventure et un jeu de rôles.
Qu'est-ce que ça veut dire ? Tout simplement que la gestion des ressources, la création de villes et les combats de masse seront mis de côté (mais pas oubliés) au profit d'une histoire, de l'amélioration des unités et d'événements créant une véritable aventure.
En pratique, on dirige des héros dont les compétences s'amélioreront au combat et qui s'équiperont d'objets divers achetés ou récupérés sur le terrain. Ces héros auront pour rôle de contrôler des troupes (la piétaille sans compétence) qui seront recrutées à travers diverses quêtes : on pourra libérer un Shaman prisonnier ou bien aider un village, qui se mettra alors sous l'autorité du héros....
Franchement, Warcraft 3 était le plus beau jeu présenté sur le salon, mais il a peu de chose à voir avec Warcraft (le nom est trompeur), et les jeux qui mélangent les genres sont rarement réussis. Reste que Blizzard est un grand éditeur devant l'Éternel qui ne s'est jamais vraiment planté...

B17 Flying Fortress II

The mighty 8th

GENRE : Simulateur de vol
ÉDITEUR : Microprose
SORTIE PREVUE : fin 1999

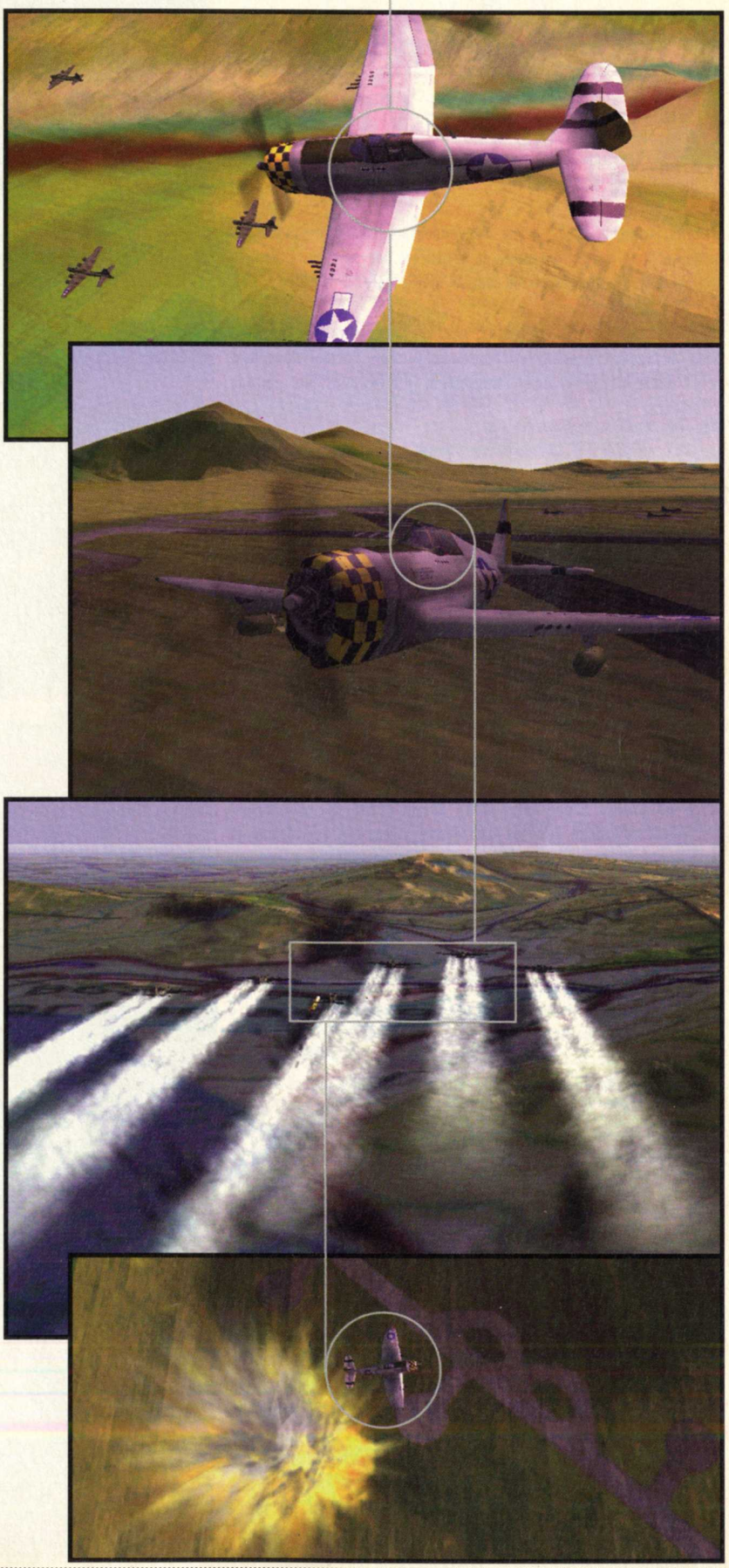
L'éditeur Microprose, qu'on avait un peu oublié sous le tapis, recommence à faire parler de lui en sortant des suites à ses jeux légendaires. La société a déjà ouvert le bal avec Falcon 4.0, mais il reste encore à venir Grand Prix 3, Gunship et B17 Flying Fortress II.
Justement à propos de ce dernier, est-ce que les qualificatifs comme incroyablement beau, innovant ou ultra-réaliste sont du genre à attirer votre attention ? Eh bien, ce sont les seuls qui me semblent convenir pour décrire ce nouveau simulateur de vol car il suffisait de voir les membres de l'équipage évoluer dans le B17 pour rester sans voix.

ON POURRA ÊTRE À CHAQUE POSTE d'équipage

Il faut dire que Micropose a tout simplement utilisé de la motion capture pour les mouvements de chaque équipier, et c'est la première fois que l'on voit ça dans un simulateur de vol. En effet, la motion capture permet de reproduire les mouvements d'un corps grâce à des capteurs posés dessus.
Quant au jeu lui-même, il porte le réalisme aux nues car chacune des fonctions des dix membres d'équipage est véritablement recréée, des mitrailleurs au pilote, en passant par le responsable des largages, le radio ou le navigateur.
On pourra donc prendre la place de chacun d'eux ou les laisser vaquer à leurs occupations pour qu'ils acquièrent de l'expérience. Le moral de l'équipage sera également affecté par les pertes et les réussites pendant les missions.

LA 8e merveille DU MONDE

Pour ce qui est de l'aspect historique, le jeu retracera à travers vingt-cinq missions l'histoire de la 8e Air Force (surnommée la "8e Merveille") qui octroya finalement aux Alliés la suprématie vers le printemps 44.
En effet, elle participa aux missions les plus importantes : suppression de sites de V1, réduction des défenses côtières (1350 bombardiers envoyés lors du débarquement !), anéantissement de la flotte allemande, et surtout destruction de toute l'industrie allemande.
Le mode Multijoueur permettra bien évidemment de se retrouver à dix dans une même Forteresse volante ou alors avec deux cents avions dans le ciel !
Pour ceux qui sont plus intéressés par le Dogfight, on pourra même piloter divers chasseurs d'escorte (P38,P47, P51 ou Spitfire Mk IX) ou bien quelques-uns des avions de la Luftwaffe (FW 190, BF 109, BF 110, Me 262 ou Me 163).
Tout ce que j'espère, c'est que B17 sortira moins buggué que Falcon 4.0, histoire de ne pas attendre des patches pour pouvoir en profiter pleinement...



Grand Prix 3

GENRE : simulateur de vol
ÉDITEUR : Microprose
SORTIE PREVUE : début 2000

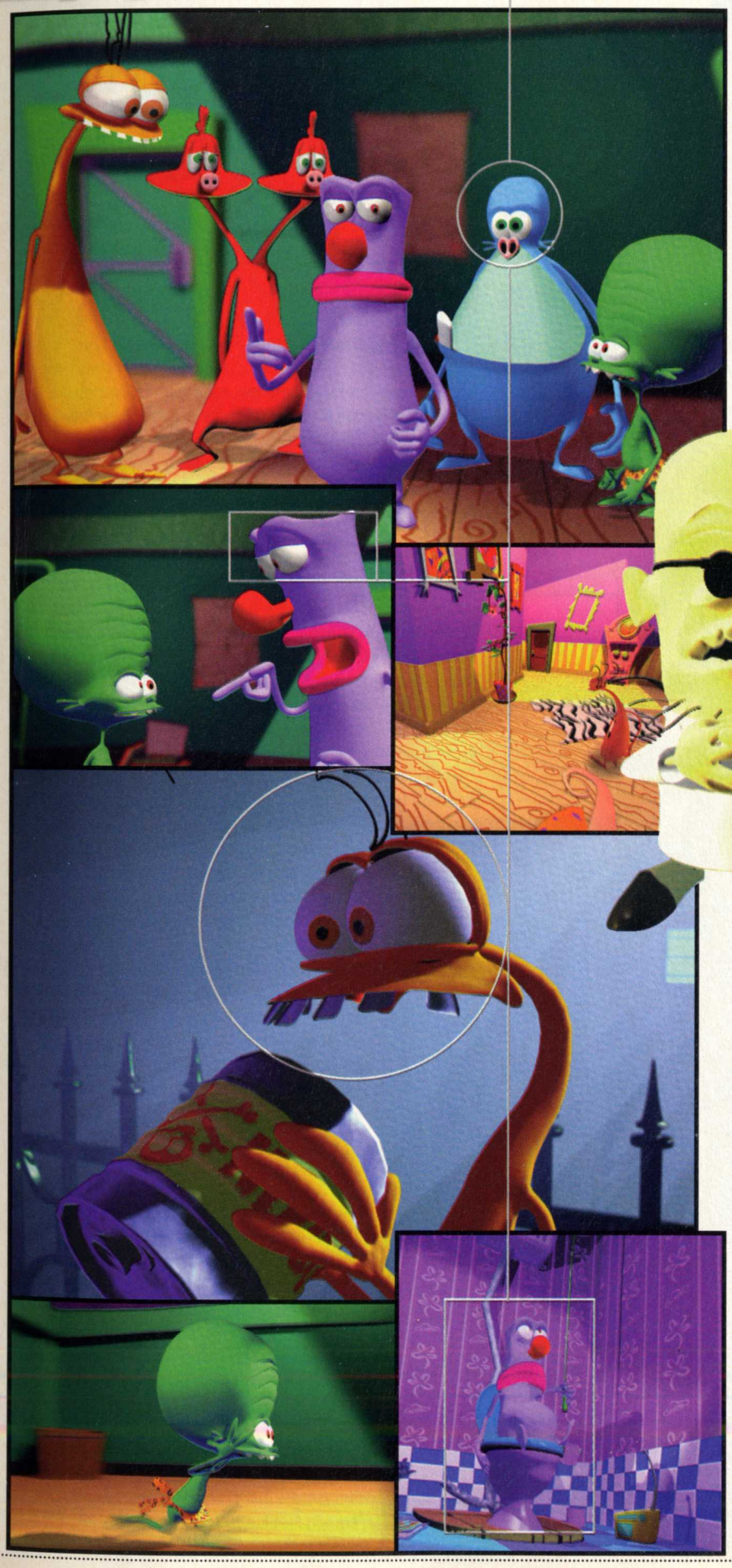
Chez les fanatiques de F1, il y a une formule magique qu'il ne faut pas prononcer à la légère, sous peine de déclencher une crise grave. Bon, ne reculant devant aucun danger ou sadisme, je me lance "Grand Prix 3, c'est pour bientôt".
Voilà, c'est fait, la crise est passée, vous vous êtes remis de vos émotions, la pression artérielle est redevenue normale Docteur Doug Ross (c'est bizarre, j'ai comme l'impression d'être dans un épisode d'"Urgences" ?).

LE RETOUR DE Geoff GRAMMOND

Pourquoi tant de bruit, me demandent les autres joueurs, ceux qui ne se réveillent pas à quatre heures du matin pour voir en direct le Grand Prix du Japon ?
Tout simplement parce qu'il y a quelques années, Grand Prix régnait en maître incontesté sur les simulateurs de F1 sur PC et sur n'importe quels autres ordinateurs ou consoles ayant jamais étés fabriqués. Et on doit tout cela à un programmeur génial, Geoff Grammond, qui a dû vendre son âme au diable pour faire un tel chef-d'œuvre. Ensuite, l'homme décida de ne plus jamais faire de jeu de F1, et au soleil couchant, il partit vers de nouveaux horizons (I'm a poor lonesome Geoff Grammond").
Alors, soit Geoff a claqué tout son fric au jeu et avec les femmes, soit il a trouvé la qualité des jeux concurrents affligeante, soit Micropose lui a proposé un pont d'or, toujours est-il que "Geoff C++" revient sur PC avec...Grand Prix 3.

MIEUX que MIEUX ?

Sur le fond, cette suite ne devrait pas innover puisque Grand Prix 2 offrait déjà presque toutes les options imaginables (peut-on faire mieux que mieux ?) : on aura donc encore les aides à la conduite pour les débutants (indication des vitesses optimales, lignes de trajectoires, aides au freinage...), des modes de Course rapide, d'Entraînement ou de Qualification, des réglages de la voiture jusqu'au dernier boulon de l'antiroulis, une gestion des pannes poussée à l'extrême (de la crevaison à la fuite d'huile en passant par une boîte de vitesses qui tombe en panne ou le moteur qui explose), des conditions météo fluctuantes au cours d'une même course, des accidents à faire péter l'audimat et des adversaires intelligents capables de changer leur trajectoire en fonction de ce qui arrive pendant la course....
La réalisation de Grand Prix 3 sera quand même dépoussiérée : son 3D, affichage supportant enfin les cartes accélératrices 3D (bien qu'apparemment ce ne fut pas le cas pour la version présentée à l'ECTS), mode de jeu en réseau pour au moins quatre joueurs et peut-être même dix-huit pour faire de véritables Grands Prix sur Internet, et enfin un système d'analyse des données pour suivre les évolutions des voitures après chaque tour de piste.
Seul regret, Microprose a passé des accords pour baser le jeu sur la saison 1998, et d'ici la sortie de Grand Prix 3, ça commencera à être de l'histoire ancienne...



Stupid Invaders

GENRE : aventure
ÉDITEUR : Gaumont Multimedia
SORTIE PREVUE : début 2000

Les extraterrestres à la sauce X-Files ou Alien, c'est du pur cinéma "hollywood-chewing-gum" : les vraies créatures de l'espace viennent en fait sur Terre parce qu'elles se sont perdues en allant à leur pique-nique. Elles sont vertes, rouges ou roses parce que c'est plus drôle, elles s'appellent Gorgious, Candy, Stéréo ou Etno parce que cela n'a pas de sens, et sont de plus complètement stupides, parce que c'est congénital (bien que cela puisse s'attraper en regardant TF1, mais ce n'est pas un scoop).

Le seul talent de ces "pas-extraterrestres du tout", c'est d'arriver à se mettre dans les situations les plus loufoques que puissent imaginer des scénaristes en mal de café fort.

Vous les avez reconnus, ce sont les seuls, les uniques, les inimitables Zinzins de l'espace. Ces frappadingues interstellaires officient dans un dessin animé qui passe trop tôt à la télé pour que l'on puisse voir tous les épisodes. D'ailleurs, c'est peut-être ce qui a donné l'idée à Gaumont Multimédia de faire ce jeu d'aventure : on pourra jouer à n'importe quelle heure et profiter de leur humour décalé sans risquer de s'endormir dans son bol de Corn Flakes. Si vous connaissez Sam & Max et The day of the Tentacle de Lucas Art, vous aurez une idée assez précise de ce que sera ce jeu d'aventure, sinon vous allez devoir lire la suite. Ce sera une succession d'énigmes tordues où le bons sens s'égare près de chez vous.

SOUVENEZ-VOUS DE Roswell !

Dans cette aventure, il faudra sauver les Zinzins des griffes du Docteur S. (S pour "Sakarine", ou S pour "Sauve qui peut" : rayez la mention inutile) qui a juré de protéger la Terre en tuant tous les petits hommes de couleur (ça me rappelle quelqu'un de beaucoup moins drôle, un copain de FAF de France), et qui en plus adore mater des cassettes vidéo de dissections faites à Roswell, dans l'Area 51, entre 19 heures et 21 heures, le 8 Juillet 47.

La seule chose dont je sois sûr en écrivant ce texte, c'est du sérieux de l'équipe de développement. Elle semble avoir sorti les grands moyens pour faire ce jeu : des graphismes beaux comme des cinématiques, des cinématiques encore plus belles que les graphismes, des animations au moins aussi belles que les cinématiques et une ambiance sonore fidèle au dessin animé (plus de 2000 lignes de dialogue ont été enregistrées) qui n'a jamais eu, lui, de cinématiques.

Comme disait Forest, "n'est stupide que la stupidité" et vous seriez donc bien stupide de ne pas surveiller ce jeu de près : il s'annonce délicieusement répugnant, laid, débile et vicieux (j'entend déjà les cris de Familles de France : quelle douce musique à mes oreilles)....

Heavy Metal : F.A.K.K.2

GENRE : Arcade
ÉDITEUR : Ritual Entertainment
SORTIE PRÉVUE : Début 2000

Bon là, il faut que je vous explique parce que c'est compliqué. Il y a quelques années est sorti le dessin animé Heavy Metal : vous l'avez loupé parce que vous êtiez déjà trop vieux pour voir des dessins animés, ou trop jeune parce que c'était interdit au moins de quatorze ans. Dommage pour vous, car Heavy Metal valait le détour jusqu'au cinéma le plus proche.

MISS Penthouse 1993

Et voilà que va sortir le film Heavy Metal, qui est la suite du dessin animé mais avec des acteurs ou plutôt l'actrice Julie Strain, Miss Penthouse 1993 car le sexe reste toujours le leitmotiv de la série.
Attention, c'est maintenant que ça se complique, iceberg droit devant : le jeu est la suite du film pas encore sorti, qui était lui-même la suite du dessin animé déjà sorti mais que vous n'aviez pas vu et vous commencez à le regretter sincèrement...
Alors voilà la question véritablement qu'est, FAKK2 ? Un simulateur de gros seins ? Un avertissement interstellaire pour indiquer une zone contaminée ? Le nom de la plus belle des planètes de l'univers ? Une tumeur au cerveau incurable ? Peut-être un peu tout ça puisque ce sera un Doom-like vu à la troisième personne avec une héroïne supermignonne ("megabonne la ouiche" comme ils disent dans le 93 ou "très sexy" chez les Neuneuillysants). Les décors dans lesquels elle se balade sont vraiment originaux : j'y ai vu des mamelles-fontaines, des vortex sans haut ni bas, des cathédrales illuminées, des volcans en ébullition et des jungles luxuriantes sans être ostentatoires, et tout cela avec la musique du film pour accompagnement sonore.

DÉJÀ mieux QUE QUAKE 3 ?

Je ne sais pas si je vous ai fait entrevoir ne serait-ce qu'un iota de l'ambiance délirante du jeu, mais c'est véritablement comme je vous le dis : Heavy Metal FAKK2 sera aussi déjanté et sexy que le film. Le plus dément, c'est que les programmeurs ont réussi à traduire tous leurs délires visuels (et lubriques) grâce au moteur de Quake 3 Arena, auquel ils ont ajouté des tonnes d'effets graphiques qui rendent complètement obsolète la démo de Quake 3 disponible sur Internet depuis quelques mois. Il reste tout de même pas mal de travail avant que le jeu ne sorte, ne serait-ce que pour l'animation du personnage principal (l'héroïne "Miss Partouze 1993"), car elle avait des mouvements très mal décomposés. Mais c'est un détail qui ne devrait pas être difficile à résoudre...

Metal fatigue

GENRE : stratégie temps réel
ÉDITEUR : Psygnosis
SORTIE PRÉVUE : fin 2000

Les jeux de stratégie en temps réel (STR) se portent assez mal ces temps-ci : vous n'avez qu'à essayer Tiberium Sun ou Total Annihilation Kingdom pour vous en convaincre.
Heureusement, avec Metal Fatigue, on tient peut-être un jeu qui sera plus passionnant et original, même si le nom a de quoi faire rire.
Metal fatigue (Ha ha) vous donnera le contrôle d'une des trois "CorpoNations" humaines qui dirigent la terre au 23e siècle. Ces CorpoNations s'affrontent pour la conquête des planètes minières du système Hedoth où se trouvent aussi quelques ruines de technologies extraterrestres très avancées.
Les trois camps humains sont les Rimtechs, aux unités bien équilibrées en attaque et en défense, les Neuropas qui ont des unités rapides et discrètes mais pas très puissantes, et les Milargros, disposant d'unités redoutables en attaque mais pas très résistantes.
Chaque camp dispose de véhicules classiques (chars, avions de chasse, artillerie...), mais la principale force de frappe est constituée de robots gigantesques, à la Mechwarrior, surnommés les Combots (là aussi, y'a de quoi rire).

COMBOTS DE pommes

Il faudra équiper les Combots pièce par pièce dans des usines : on pourra ainsi mettre un bouclier sur le bras gauche d'un robot, un canon longue distance sur le bras droit ou encore des jet-packs au pied pour leur permettre de sauter au-dessus des collines.
De plus, chaque clan disposera d'armes spécifiques, mais les Combots pourront immédiatement récupérer sur le champ de bataille les membres des robots ennemis vaincus pour s'en équiper, ou bien les ramener dans leur base pour que les scientifiques les dupliquent à l'infini.
En fait, comme on pourra changer indifféremment le torse, les bras et les jambes, cela permettra de faire des milliers de Combots différents.

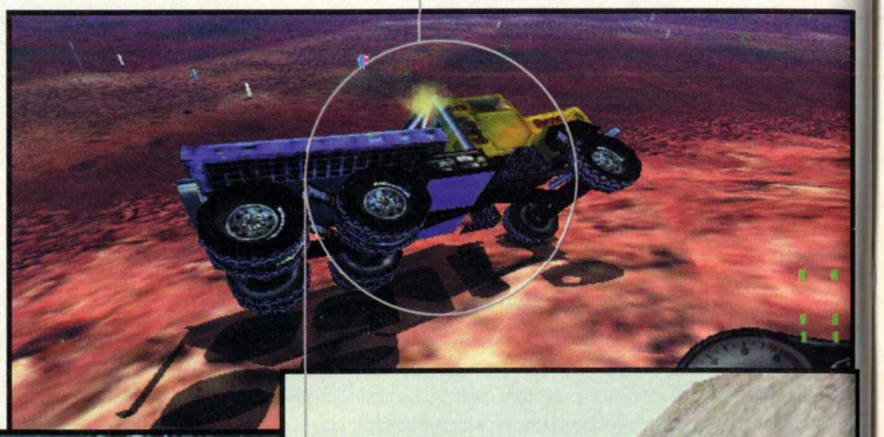
GROSSE Metal FATIGUE

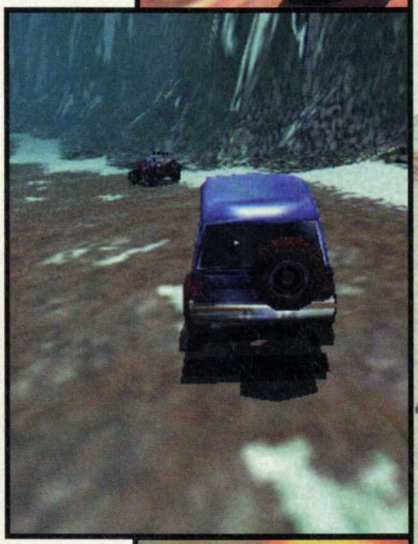
Les affrontements de Metal fatigue (Héhé) se dérouleront sur trois champs de bataille en même temps : dans les airs (sur des astéroïdes), sur terre et sous terre.
On passe d'un plan à l'autre grâce à des téléporteurs, mais certaines unités comme les Combots peuvent changer de plan directement en volant ou en creusant des trous.
Même si c'est le premier STR d'une petite boîte de développement presque inconnue (Zono a fait un seul hit : X-Men 2 sur Genesis, ce qui ne nous rajeunit pas), la réalisation semble impeccable.
Les Combots évoluent et combattent avec beaucoup de réalisme, les unités sont de toute beauté et le jeu ne semble souffrir d'aucun ralentissement. Quant aux graphismes, ils sont directement inspirés des mangas à la Battletech et Robotech...

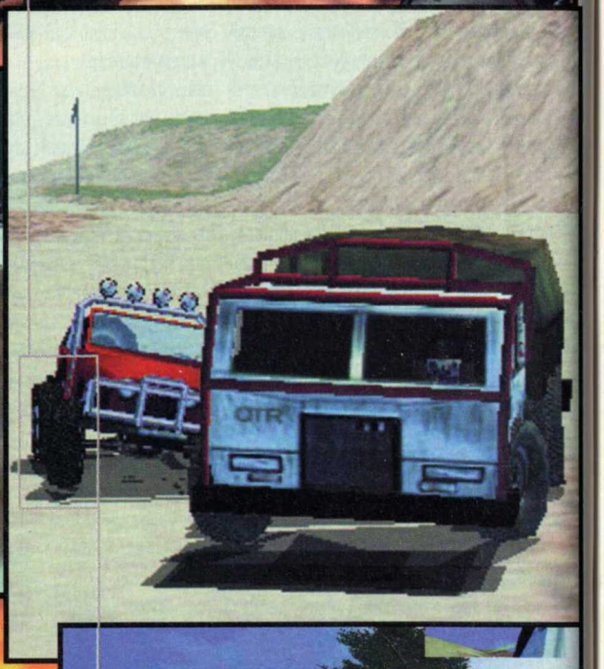
Off the road

GENRE : courses 4x4
ÉDITEUR : Codemasters
SORTIE PRÉVUE : décembre 1999

Yann pourra vous le dire : il n'y a pas un seul jeu de 4x4 qui tienne la route, ou même les sentiers battus. C'est d'ailleurs le genre de truc qui l'énerve car on lui a donné le titre de "spécialiste des jeux de 4x4" dans PC Soluces, et c'est pas toujours de tout repos pour ses nerfs. À mon avis, Yann devrait retrouver le sourire avec Off the Road de Codemasters.
L'éditeur n'est pas encore célèbre sur PC, alors qu'on lui doit déjà les MicroMachines et surtout Colin McRae Rally et Toca Touring Car, que François trouve fantastique pour le moteur physique (François, c'est notre Monsieur voitures hors 4x4).
Eh bien voilà qu'Off the Road utilise un moteur encore plus génial, alors imaginez ce que cela nous réserve....







MANIABLE comme DE LA CONSOLE

En fait, j'ai bien failli ne pas vous parler de ce jeu car je suis passé un peu trop vite devant le stand Codemasters. Et puis le jeu semblait être trop fluide pour du PC, et les manettes utilisées m'ont laissé croire que c'était un jeu console. Mais dès que Claude (le rédacteur en chef) m'a laissé du temps libre pour fureter dans le salon, j'ai immédiatement refait un tour sur le stand Codemasters pour voir exactement de quoi il retournait.
La prise en main est immédiate, presque parfaite : les voitures répondent à la moindre sollicitation de la manette de jeu. On peut choisir entre diverses vues (caméra dans le cokpit, à l'avant du capot, placée derrière...) et les voitures (il y a même des camions tout-terrain) ont toutes un look extra.
Quant au dépaysement, il est également total : on peut faire des courses de nuit à travers les collines au soleil couchant, en évitant les troupeaux de bisons, affolés par les phares, qui courent autour de la voiture (pendant un instant, j'ai failli avoir le même comportement qu' avec Carmageddon, mais je ne savais plus combien de points rapporte un bison !).

RÉALISTE comme DU PC

Les terrains de course sont d'ailleurs tellement immenses qu'on peut réaliser des parcours en totale liberté, et c'est encore mieux fait que dans Motocross Madness : le paysage est plus réaliste et ne ressemble pas à une succession de collines plantées là juste pour faire des sauts.
Quant au moteur physique, c'est un petit bijou qui devrait ravir tous les passionnés : dérapages contrôlés, contre braquage, appel et contre-appel, autant de techniques qu'il faudra maîtriser pour ne pas se retrouver les 4x4 fers en l'air.
On pourra jouer à huit en multijoueur et il y aura divers types de courses disponibles, dont une de capture de drapeau et une course aux balises.
Remarque : les captures d'écran sont assez anciennes et le jeu est en fait beaucoup plus beau.

Rune

GENRE : arcade
ÉDITEUR : Humanhead studios
SORTIE PRÉVUE : début 2000

Au nord, il y avait les corons, mais aussi les Vikings, un peuple de barbares qui s'amusait joyeusement avec la mort, buvait de la bière dans des crânes et jouait au lancer de hachettes dans le visage des femmes infidèles. Il faut bien s'occuper lorsqu'on vit dans une terre de désolation et de glace. Ces Vikings vénéraient des dieux tout aussi sanguinaires qui appréciaient les sacrifices : le grand Odin qui régnait sur le royaume de Midgard avec, à ses côtés, ses fils Thor, dieu du Tonnerre et Loki, dieu du feu et du mal.

C'est dans cet univers magique et violent que Rune vous plongera : vous y incarnerez le viking Ragnar chargé par sa tribu de découvrir pourquoi la terre est soudainement parcourue par toutes les forces du mal. À mon avis, il y a du Loki là-dessous mais les Vikings ne semblent pas être très futés...

MOI VOIS, MOI TUE

Bon, même si Ragnar n'est pas issu d'un peuple très intelligent, il est plutôt bien équipé pour se défendre : imaginez une armoire à glace couverte de peau de mouton et d'ours, qui manie les haches à deux mains comme s'il s'agissait de cure-dents et saute de rocher en rocher comme un athlète sous EPO. Sûr qu'il doit pas souvent attraper la grippe le bougre, même par - 10 degrés. De toute façon, faut au moins ça pour combattre les forces du mal, car s'il y a quelques créatures assez chétives commes les Gobelins (depuis le temps qu'on joue aux jeux vidéo, je n'arrive pas à comprendre que les Gobelins ne soient pas une race en voie d'extinction avec ce qu'ils se prennent sur la tête) ou les Nains. Ragnar devra aussi affronter des monstres bien plus terribles, tous issus de la mythologie nordique. Il y aura aussi presque certainement des apparitions en "guest-stars" des dieux qui viendront mettre leur grain de sel dans l'aventure : on pourra utiliser des armes magiques (le marteau boomerang de Thor ?) et combattre un certain..."Loki".

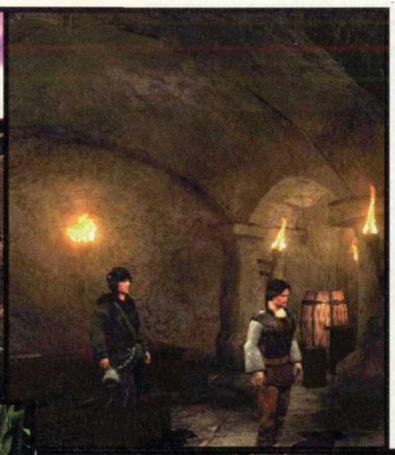
LOKI, UNLOKI

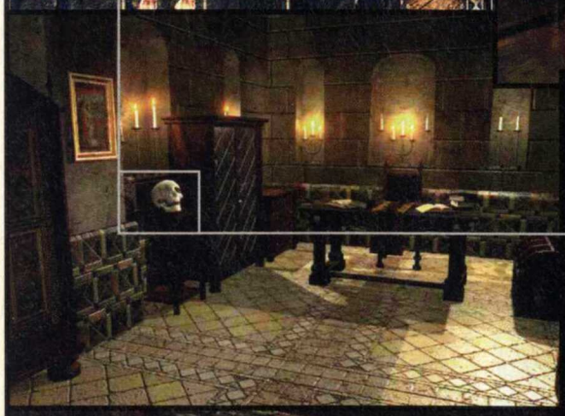
Rune a toutes les chances d'être un très grand Doom-like (avec une vue à la troisième personne) car la plupart des concepteurs viennent de la société Raven et ont déjà participé à la réalisation de Heretic et Hexen. De plus, le moteur 3D utilisé est celui d'Unreal amélioré avec, bien sûr, de nombreuses améliorations faites en interne par l'équipe de développement.

Arcatera

GENRE : aventure/jeu de rôles
ÉDITEUR : Ubisoft
SORTIE PRÉVUE : fin 2000

Apparemment, il est encore possible à des passionnés de faire des jeux vidéo. On connaît déjà The Nomad Soul (Omikron) chez les Français et voilà qu'arrive Arcatera de l'autre côté du Rhin. À l'origine du projet, il y a une bande de "quatres amis" teutoniques qui se réunissaient pour des parties de jeu de rôles avec des règles faites maison. À force de passer des nuits à partir dans des délires, ils décidèrent de mettre leur savoir-faire en commun pour réaliser Arcatera.





NE TUEZ plus LES GOBELINS

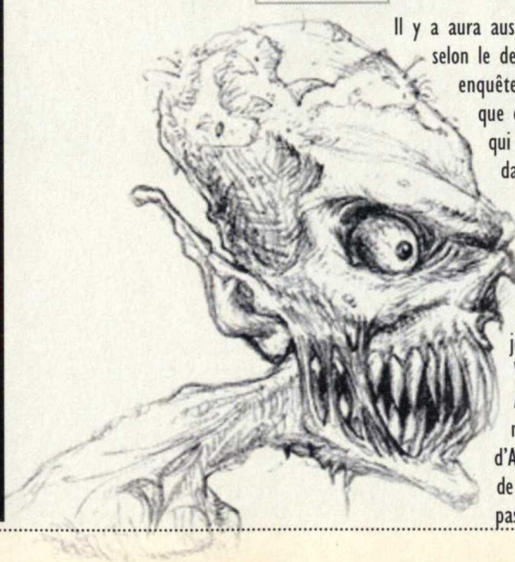
Ce jeu aurait bien pu être un énième jeu de rôles médiéval-fantastique, car on y retrouve tous les éléments classiques du genre : classes de personnages (aventurier, magicien, voleur...), système de magie pour lancer des sorts, expérience, inventaire, une équipe de quatre personnes à diriger et les habituels monstres souffre-douleur comme les Gobelins, s'il en reste (je vous le disais, c'est une espèce en voie d'extinction), ou les zombies....

Arcatera se démarque pourtant car il est bien plus proche d'un jeu d'aventure ou même d'une enquête policière à la Agatha Christie : toute l'intrigue est basée autour d'un complot visant à renverser le souverain de la Cité et l'on aura la tâche de déjouer ce complot en moins de trois semaines.

C'est d'ailleurs cet aspect "temps réel" qui fera tout l'intérêt du jeu : il faudra sans cesse jouer contre le temps pour arriver à triompher. Par exemple, lorsqu'on interrogera une personne, il faudra poser les bonnes questions car elle pourrait trouver ces interrogatoires trop longs et décider de ne plus répondre à des questions avant un certain temps.

Mais Arcatera a encore plein de bonnes idées : l'aventure pourra ainsi être revécue de différentes façons car tous les PNJ (personnages non joueurs) auront une attitude différente à chaque partie (ils pourront aussi bien vous aider que vous mettre des bâtons dans les roues).

C'EST ENCORE LE colonel MOUTARDE



Il y a aura aussi quatre fins différentes selon le degré de réussite de votre enquête. En gros, si vous dites que c'est le colonel Moutarde qui a tué Madame Pervenche dans le petit salon avec le chandelier alors que c'était avec le pistolet, vous risquez de tomber sur la cinématique de fin "tu te trompes de jeu"....

Vous l'avez compris, Arcatera sera un subtil mélange de Cluedo, d'Agatha Christie et de jeux de rôles. Ce métier n'en finit pas de m'étonner.

The Ocracy

GENRE : stratégie temps réel
ÉDITEUR : Ubi Soft
SORTIE PREVUE : fin 2000

Age of Empires II ne sera bientôt plus le seul jeu de stratégie temps réel d'inspiration historique. Theocracy va en effet piétiner les plates-bandes luxueuses de Microsoft en nous mettant à la tête du peuple Aztec.

C'EST DANS LES VIEILLES ARMURES QU'ON FAIT LA BONNE SOUPE AU SANG

Je ne vous referai pas le résumé historique des Vikings de Rune, mais disons que les Aztèques sont au moins aussi sanguinaires qu'eux, si ce n'est qu'ils agissent avec classe : c'étaient de vrais bains de sang qui coulaient des temples le 14 juillet, jour de la fête nationale (notez bien que j'ai quelques doutes sur la date, moi aussi).
Theocracy vous donne un empire à unifier en 100 ans avec, comme deadline, l'arrivée des Espagnols : soit vous parvenez à rassembler sous votre autorité les diverses provinces aztèques dans ce délai afin de résister à l'arrivée des sanguinaires espagnols (incroyable le nombre de personnes sanguinaires dans les jeux vidéo, non ?), soit vous perdez, tout simplement !
Aztec touchera à tous les aspect de la guerre car il faudra à la fois être un fin stratège mais aussi un diplomate aguerri pour conquérir par la paix les provinces et un bâtisseur de grandes cités pour accroître la puissance de l'Empire.
La gestion des ressources joue en effet un grand rôle dans le jeu : grâce aux esclaves, on fait fonctionner des ports de pêche, des fermes, des menuiseries...

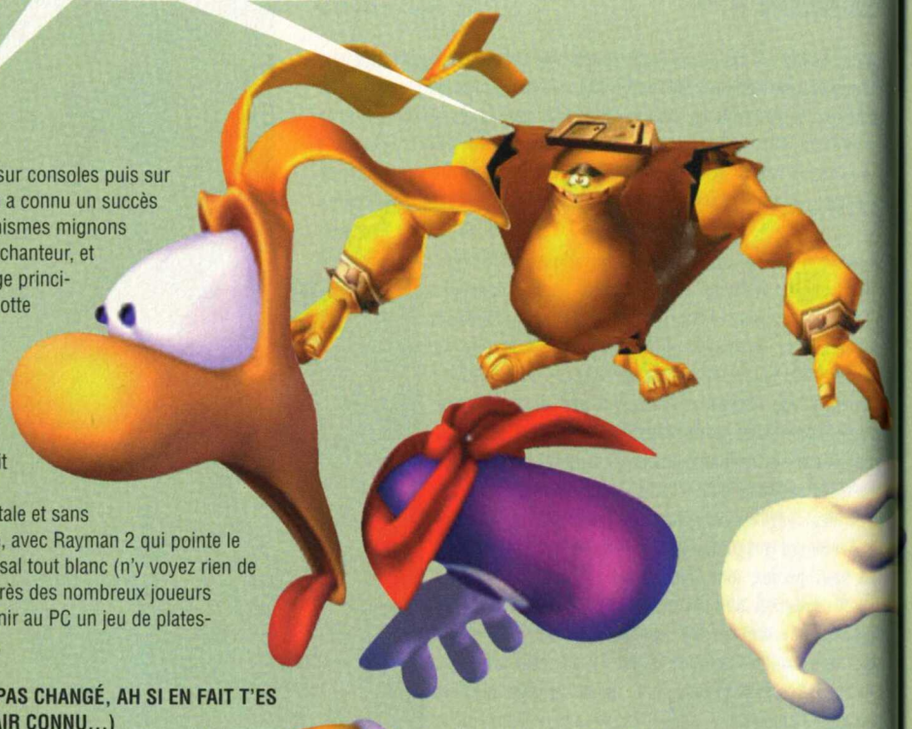
50000 UNITÉS À L'ÉCRAN ?

Mais ce qui va différencier Aztec de tous les autres jeux du même genre, c'est le nombre d'unités qui pourront être affichées à l'écran : jusqu'à 50.000, et sans ralentissement s'il-vous-plaît. Oui, 50.000, ou 5 fois 10.000 si vous préférez.
Je ne sais pas si c'est véritablement possible, mais on pouvait déjà voir sur le salon des combats avec plusieurs milliers d'unités, alors quelques-unes de plus ou de moins...
Et n'imaginez pas que c'est parce que les unités ressemblent à trois pixels se faisant la courte-échelle : c'étaient de vrais petits guerriers Aztèques avec leur couronne de plumes, leur lance et leur pajero. Il y avait même des sorciers qui lancaient des sorts dans la bataille, histoire de faire un peu plus de massacre.
Allez, je vous donne encore quelques chiffres pour vous mettre KO debout : il y aura 50 unités différentes, 15 héros, 30 sorts magiques et plus de 40 objets magiques (car en plus, les unités pourront avoir un inventaire !).
Il y a deux possibilités pour l'avenir d'Aztec : le plus grand ratage de l'histoire des jeux vidéo (ils ont mis la barre tellement haut qu'ils risquent fort de passer en dessous) ou bien on aura là le jeu qui fera oublier tous les Total Annihilation, Starcraft et autres Age of Empires... Étant d'un naturel optimiste, j'espère que ce sera la seconde possibilité.

RAYMAN 2

Éditeur / distributeur : Ubi Soft
Genre : Plates-formes - Date de sortie : novembre 99

PC SOLUCES
Vidéo sur le CD-Rom



Il y a quelques années, d'abord sur consoles puis sur PC, le premier opus de Rayman a connu un succès considérable, grâce à des graphismes mignons aux tons pastels, à son univers enchanteur, et surtout au charisme du personnage principal, qui devint par la suite la mascotte de l'éditeur. Pourtant, la jouabilité un peu trop rébarbative mettait à vif les nerfs des joueurs et dégoûtait les débutants les plus courageux. Après cet épisode ludiquement peu engageant, il était normal, voire légitime, que nous ayions enfin droit à une refonte totale et sans aucune concession de la jouabilité, avec Rayman 2 qui pointe le bout de son énorme appendice nasal tout blanc (n'y voyez rien de sale...), histoire de s'amender auprès des nombreux joueurs mécontents, mais aussi pour fournir au PC un jeu de plates-formes égalant ceux sur consoles.

MAIS TOI NON PLUS TU N'AS PAS CHANGÉ, AH SI EN FAIT T'ES PASSÉ EN 3D ! (AIR CONNU...)

Autant le dire tout de suite, un sacré coup de balai a été fait au niveau visuel, avec l'arrivée de la 3D. On est désormais dans un jeu où la liberté d'action et de déplacement est presque totale, sans plus aucune contrainte définie par un chemin unique. Donc, libre à vous de revenir sur vos pas chercher un objet, de tourner autour d'un ennemi en combat, ou plus simple à l'aide du mode "Caméra libre", de visualiser le niveau pour déterminer la route la plus sûre. Le système des caméras est d'ailleurs un des points qui a été repensé. Par exemple, si après une course, Rayman s'arrête avant de sauter sur une autre portion du niveau, la caméra se place idéalement derrière lui, s'il n'y a aucun mur sur son côté, ou légèrement sur le côté opposé au mur. Ça lui permet d'avoir une vue globale de ce qui l'attend. Lorsqu'un héros passe d'un sprite bitmap à une accumulation de polygones texturés, on s'attend le plus souvent à ce que beaucoup de détails graphiques aient été abandonnés au profit d'une animation plus souple. Et pour une fois, cette contrainte a été écartée. Méchants ou gentils, les costumes des pirates avec leurs guenilles et leurs foulards rayés ont par exemple été reproduits à la couture près au regard des modèles 3D des visuels de promotion. Les animations sont souples et décomposées, avec une mention particulière à divers éléments naturels comme les cascades ou la lave.

Y'EN A MARRE DES "JE SAUTE, JE SAUTE...", ON VEUT DU PROFOND ET DU TOUFFU !

Le jeu de mots foireux en guise de prélude (digne d'un Jeff au meilleur de sa forme) résume bien entendu le souhait de tous les aficionados des jeux de plates-formes. Sans incriminer tel ou tel titre, on se trouve souvent à boucler un niveau simplement en sautant de pierre en pierre, ou en tapant de temps en temps sur le crâne d'un ennemi passant par là. C'est vrai que parfois on a quand même droit à une escalade ou une descente de rapides, mais franchement rien de bien nouveau. Dans ce domaine, sans vraiment faire une révolution, Rayman 2 a pris le meilleur des jeux de plates-formes (pas mal de possibilités de mouvements, un brin de magie) pour le marier efficacement avec un zeste d'aventure. On se retrouve ainsi à dos d'un missile sur pattes à foncer au cœur d'une montagne, puis plus loin à trouver le moyen de réveiller un colosse de pierre seul habilité à ouvrir un passage. Avec un réel suivi du déroulement du scénario, ces séquences s'enchaînent parfaitement et les moments de recherches en tous genres s'intègrent très bien. La conception des niveaux a d'ailleurs été étudiée pour offrir le plus de possibilités d'actions. Par exemple, certains niveaux regorgent de passages secrets et de mécanismes dérobés. Globalement, si la durée de vie et le renouvellement de l'intérêt, une fois la version finale achevée, suivent, il y a fort à parier que Rayman 2 sonnera le glas de plus d'une référence du genre, et ce tous supports confondus. ***Stéphane***

1 - Dès le départ vous retrouvez votre ami Globox.
2 - Murphy est toujours là pour vous indiquer la route à suivre.
3 - Lorsque le saut est un peu long, il est possible de s'accrocher aux bords.
4 - En utilisant le bouton de saut une seconde fois, la mèche de Rayman sert également d'hélicoptère.

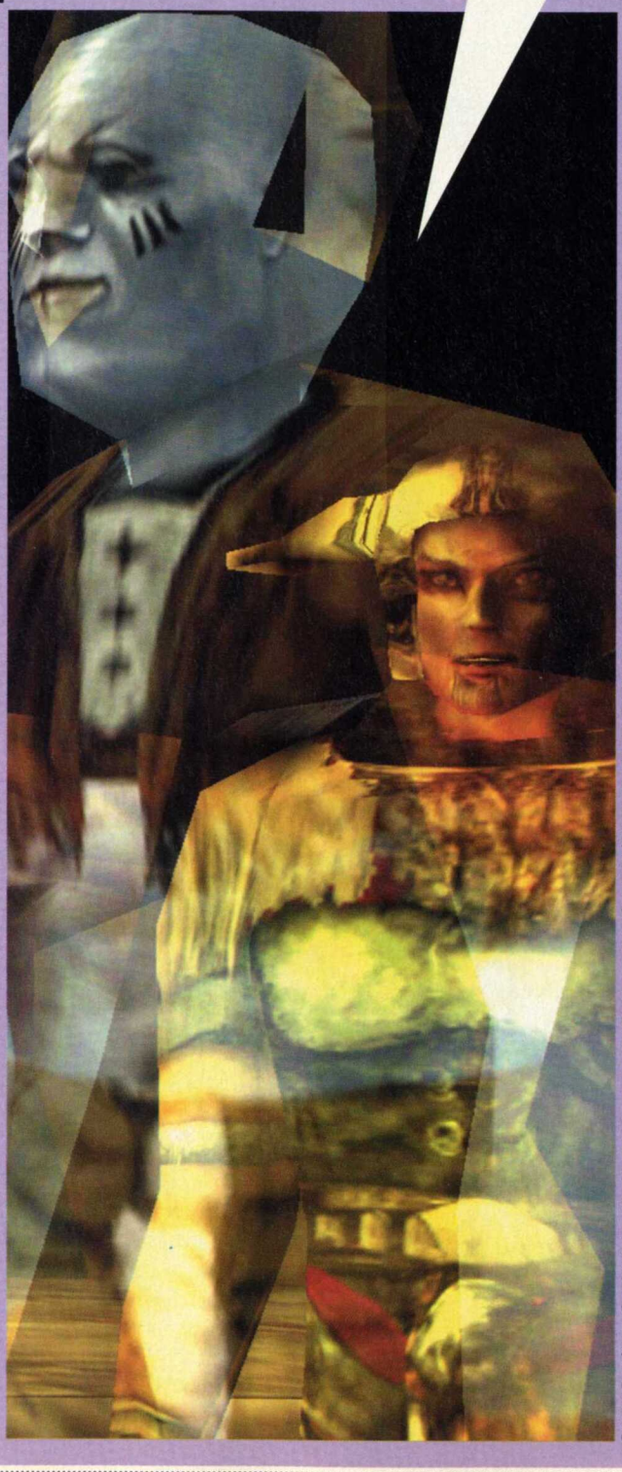
1
2
3
4

OMIKRON : THE NOMAD SOUL

Éditeur / distributeur : Eidos
Genre : aventure/action - Date de sortie : novembre 99

PC Soluces
Vidéo sur le CD-Rom

Il arrive enfin (on dit toujours ça d'un jeu attendu). Je dis "enfin" non qu'il soit en retard, mais parce qu'Omikron ne laisse personne indifférent lorsqu'on y joue et parce que j'étais impatient de l'avoir entre les mains. Il est apparemment à la hauteur de ses prétentions très ambitieuses.



Si vous n'avez pas lu le reportage qu'on a passé il y a quelques mois, Omikron : The Nomad Soul est un jeu qui mélange l'aventure, l'action en vue à la première personne façon Doom-like, et la baston du style Tekken 3 avec des vrais morceaux de combos. Le joueur entre dans la peau de Kayle. C'est un personnage qui vit dans un monde parallèle et qu'il faut sauver de l'emprise de démons, en particulier d'Astaroth. C'est très mystique et très SF à la fois.

ON EFFACE TOUT ET ON REPART SUR DES BASES SAINES

On démarre le jeu en ignorant tout de ce qu'on doit faire, mais des conseils écrits viendront discrètement vous aider, sans toutefois trop vous mâcher le travail. Ils vous indiqueront, par exemple, que vous avez peut-être oublié quelque chose en quittant un lieu. L'ambiance et les décors d'Omikron rappellent ceux de Blade Runner, de 1984 ou de Brazil car l'action se déroule dans un futur où l'individu est aliéné. Rien de "pompé" pour autant car une "griffe" artistique originale marque l'ensemble du jeu. Le peuple d'Omikron est dirigé par un despote nommé Angus Reshev. En lisant le journal, vous apprenez que le temps de sommeil quotidien autorisé va être réduit de dix minutes dans l'espoir de faire augmenter la productivité de 1,2 %, et l'indice de la moyenne du bonheur de 0,8 % : "Le bonheur a d'ailleurs augmenté cette année grâce à un meilleur contrôle de la pensée", le genre de truc qui fait froid dans le dos...

UN UNIVERS ORWELLIEN

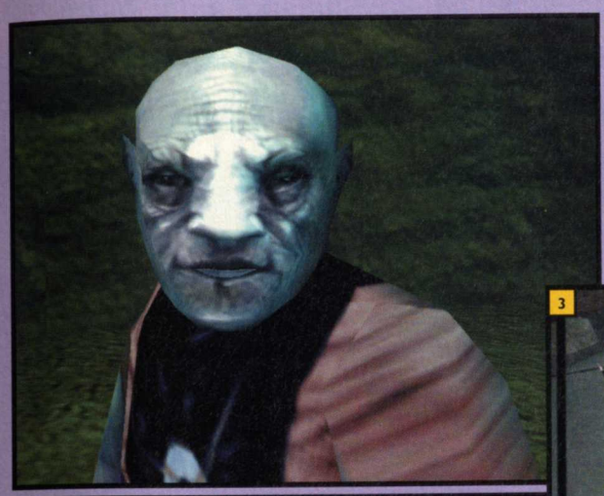
Comme c'est souvent le cas dans les régimes dictatoriaux, il y a des rebelles de l'ombre, les "Éveillés", et vous devez prendre contact avec eux. Au départ, ce n'est pas évident puisque vous commencez dans la peau d'un agent de la sécurité. Vous allez mourir dans ce jeu et vous changerez de personnage. Inattendu et étrange, Omikron brise le traditionnel et classique processus d'identification en faisant en sorte que lorsque le joueur meurt, il se réincarne en la première personne qui touche son cadavre. C'est parfois une forme de régression car chaque personne a des caractéristiques qui évoluent. De plus, on perd tous les objets qu'on trimballait au moment de mourir. Mais rien ne vous empêche de prendre de force le corps de quelqu'un si vous en avez le pouvoir. Vous pouvez ainsi garder les objets les plus importants de votre inventaire dans des coffres présents un peu partout comme dans Resident Evil.

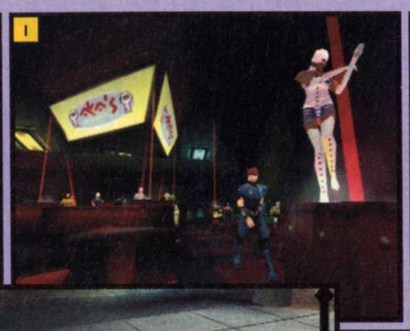
LE RETOUR DE MAJOR TOM

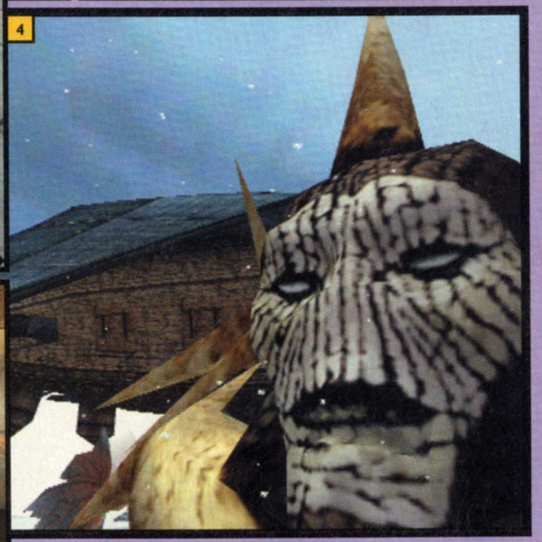
La grosse surprise - maintenant que le jeu va sortir je peux vous le confirmer - c'est Bowie en personne ! Il s'est occupé de la musique, oui monsieur ! Il sera représenté sous deux formes dans le jeu : un personnage virtuel vivant sous la forme d'un hologramme et d'un chanteur (ça tombe plutôt bien) au concert duquel vous pourrez assister si vous trouvez le flyer. Ce sera un petit bonus non obligatoire pour progresser dans le jeu. Imane, la femme de Bowie, aura également un rôle. D'après une interview, David The-man-Who-Sold-The-World Bowie était très satisfait de se voir aussi bien représenté dans le jeu, et surtout de manière flatteuse puisqu'il paraît vingt ans de moins.

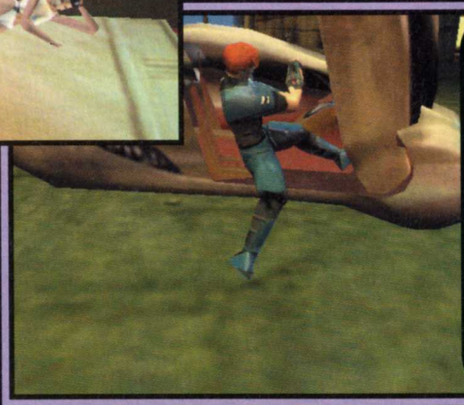
C'est clair, Omikron c'est un film. Le moindre déplacement du personnage principal est ponctué de travellings en douceur, de mouvements et de cadrages qui servent à mettre en évidence un objet par exemple. L'histoire est pleine de mystères et ne se dévoile que petit à petit. Vous, vous n'avez pas le moindre souvenir du personnage dont vous occupiez le corps, comme Shwarzy dans Total Recall. Vous devrez d'abord essayer de comprendre qui vous êtes. Les personnages sont charismatiques, et on s'aperçoit très vite qu'on rentre bien dans le jeu. Sans trop me mouiller (j'ai vu un warp complet des trois mondes que compte le jeu, c'est gigantesque), je pense que vous allez en avoir pour votre argent. Confirmation le mois prochain.

Luis









1 - Il y a des quartiers louches et des bars de strip-teaseuses dans le jeu. Il y a même plus "chaud" que ça, mais je vous en parlerai dans le test, si vous êtes sage...
2 - L'un des mondes est construit sur l'eau et fait bien entendu penser à Venise.
3 - Les combats contre les démons ne peuvent se faire qu'à main nue : c'est clair, on va s'en prendre plein la gueule.
4 - C'est lui qu'il faut vaincre avant qu'il ne devienne trop puissant : Astaroth.
5 - Ho, la belle bleue !

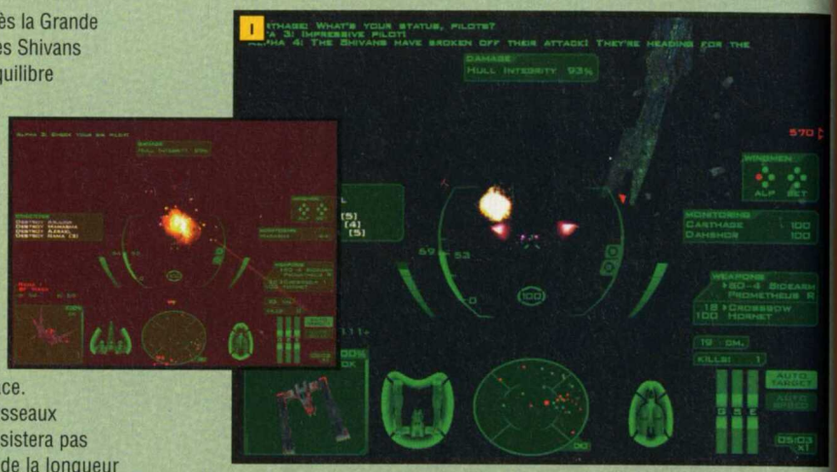
FREESPACE 2

Editeur / distributeur : Interplay
Genre : Simulation - Date de sortie : novembre 99

Vidéo sur le CD-Rom

Nous sommes en 2367, trente-deux ans après la Grande Guerre alors que réapparaissent les terribles Shivans dont la présence dans l'espace menace l'équilibre des colonies et la survie des Terrans et des Vasudans, entraînant rébellion et guerres civiles. Vous voici donc enrôlé dans l'Alliance Galactique Terran Vesudan (AGTV pour les initiés), avec laquelle vous allez mener de nombreux combats dans l'espace

Dans mon souvenir, Conflict Freespace reste l'un des meilleurs jeux de combats spatiaux. Cette suite ne peut donc que me réjouir, et c'est avec un plaisir certain que je me suis replongé dans l'univers des Terrans et des Vasudans.



CHOISIS TES ARMES

Freespace 2 reprend les mêmes ingrédients que Conflict Freespace et augmente les doses, façon de faire habituelle mais néanmoins efficace. Nous retrouverons donc plus de soixante-dix vaisseaux différents. Mais attention, cette différence ne consistera pas seulement en une modification des couleurs ou de la longueur des ailes. En effet, leur taille sera très variable, et l'on sera amené à combattre des mastodontes de l'espace pouvant parfois être dix fois plus gros que le superdestroyer Lucifer, l'un des plus gros vaisseaux apparaissant dans Conflict Freespace.
Pour venir à bout de ces terribles vaisseaux, vous disposerez donc de nombreuses armes, parmi lesquelles de nouvelles venues comme les armes à faisceaux. Tout comme dans le premier opus de ce qui est devenu une série, on pourra locker ses cibles très facilement, et même choisir un point particulier du vaisseau pour le neutraliser proprement. Ainsi, en s'acharnant sur le moteur, on pourra immobiliser un énorme vaisseau et l'empêcher de passer en hyperespace. C'est tant mieux car certains d'entre eux seront plutôt difficiles à détruire.

1 - Les pilotes alliés communiquent sans arrêt.
2 - Cet énorme vaisseau risque de vous échapper en passant en hyperespace.
3 - Les explosions sont magnifiques et ne ralentissent pas le jeu.
4 - Il faudra parfois scanner certains cargos pour en découvrir le contenu.

ALLO ?

Tout comme Conflict Freespace, Freespace 2 propose une interface assez géniale et simple à utiliser. Les commandes de communication permettent de donner des ordres à ses wingmen de façon simple, en leur demandant d'attaquer ou non une cible particulière, de nous couvrir ou d'attaquer l'ennemi. On pourra envoyer un message à un vaisseau particulier, à un escadron entier ou à tous les alliés présents. Dans les moments critiques, on pourra appeler des renforts ou un vaisseau de réapprovisionnement.
Du coup, les combats sont absolument fabuleux. Ça explose dans tous les sens, des alarmes se déclenchent lorsqu'un missile nous a locké, les lasers piaillent, les missiles rugissent, c'est la jung'. Et comme la technique suit, Freespace s'annonce comme une réussite démesurée.

Yann

RALLY CHAMPIONSHIP 2000

ÉDITEUR / DISTRIBUTEUR : MAGNETIC FIELDS/UBI SOFT
GENRE : COURSE - DATE DE SORTIE : MI OCTOBRE 99

La saison des jeux de rallye ne va pas tarder à commencer. Voici, le premier de la troupe à s'annoncer : Rally Championship 2000. Même à trois mois de la date fatidique, certains persistent encore à donner dans le "2000"...

Ce jeu s'inscrit dans la lignée des Rally Championship et International Rally Championship, tous deux développés par l'équipe de Magnetic Fields. On retrouve donc les véhicules et les étapes du Mobil British Rally Championship, à ne pas confondre avec le Championnat du monde des rallyes. Ainsi, il n'y a pas moins de trente-six étapes de courses au tracé fidèle, ainsi que vingt-deux voitures (206 WRC, Maxi Mégane, Golf, Ibiza, ..), mais pas de Focus ou d'Impreza. Le jeu propose six niveaux de difficulté pour que chacun parvienne à quelque chose de satisfaisant. Le côté simulation semble avoir été développé : on roule seul contre le temps, des pénalités tomberont, et la voiture subira de réels dommages (moteur, carrosserie, boîte, direction).

Le moteur graphique est très beau mais manque encore de vivacité pour juger l'impression de vitesse. Le moteur physique est quant à lui basé sur de véritables paramètres et semble pouvoir rivaliser avec les meilleurs. Enfin, la vue interne du cockpit est entièrement en 3D animée pour plus de réalisme, mais les vues plus classiques sont souvent plus efficaces face aux chronos. Cette mouture de Rally Championship semble donc très bien s'annoncer. Reste que la concurrence sera rude dans les mois à venir. Va falloir le faire ce scratch ! ***François***

QUE LA CHANCE SOIT AVEC VOUS !

PARTICIPEZ À NOTRE GRAND CONCOURS

STAR WARS™ Episode 1

SUR LE

3615 CINELIVE

ET GAGNEZ LES PRODUITS OFFICIELS

le masque et le sabre-laser de Dark Maul et aussi des montres, T-Shirts, casquettes, Agendas 2000, figurines 30cm, jeux PC ou PlayStation, silhouette de 1m50, porte-clefs...

3615 : 2,23 F/mn
Concours organisé du 01/10 au 31/10/99
Photos non contractuelles

© Lucasfilm Ltd & TM. © LucasArts Entertainment Company LLC. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation. Jeux distribués par Ubi Soft.

Atlantis II

ATLANTIS II

Éditeur / distributeur : Cryo/Cryo
Genre : Aventure - Date de sortie : novembre 1999

PC Soluces

Vidéo & démo exclusive

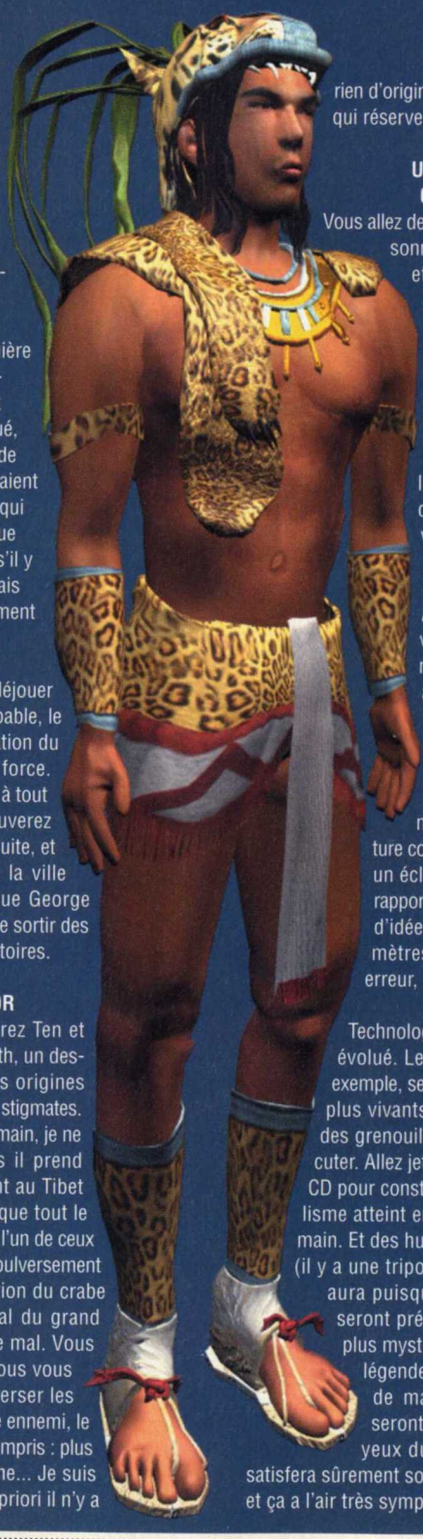
Atlantis a bien marché, tant mieux. Ce titre avait quelques défauts, mais avec le recul, c'est sûrement celui que j'ai préféré dans la série des jeux basés sur l'Omni 3D. Vous pourrez bientôt jouer à Atlantis II, et vous êtes sans doute nombreux à vouloir tout savoir sur la suite.

Atlantis était un jeu d'aventure qui vous plongeait dans une projection de ce qu'a pu, ou aurait pu être la cité d'Atlantis. Vous incarniez Seth, un jeune homme chargé de veiller sur la reine : il découvrait un complot et devait le déjouer. Les décors étaient superbes, baignés par une lumière réaliste et chaleureuse. Le passage dans la forêt de Carbonek m'avait particulièrement marqué, avec tous ces arbres couverts de feuilles, mais les branches n'étaient pas animées. Habile transition qui me permet de vous informer que dans Atlantis II, je ne sais pas s'il y aura des branches animées, mais en tous cas, ce sera techniquement possible.

À la fin du jeu, Seth arrivait à déjouer le complot et à anéantir le coupable, le prince consort Créon, l'incarnation du mal et du côté obscur de la force. Atlantis sombrait dans les eaux à tout jamais. A priori, vous ne retrouverez donc ni Seth ni Créon dans la suite, et ça ne se déroulera pas dans la ville d'Atlantis, parce qu'il n'y a que George Lucas qui puisse se permettre de sortir des suites avant le début de ces histoires.

CRYO TOUR OPERATOR

Cette fois, vous vous nommerez Ten et vous serez le descendant de Seth, un descendant qui ignore tout de ses origines avant de commencer à avoir des stigmates. Des signes apparaissent sur sa main, je ne sais pas trop comment, mais il prend contact avec un Shaman vivant au Tibet dans un étrange vaisseau ailé que tout le monde reconnaîtra puisque c'est l'un de ceux qu'on voyait dans Atlantis. Un bouleversement astrologique dans la constellation du crabe est interprété comme le signal du grand affrontement entre le bien et le mal. Vous êtes le représentant du bien, vous vous en doutez, et vous devrez traverser les continents pour combattre votre ennemi, le mal. Les scénaristes l'ont bien compris : plus c'est manichéen, plus ça marche... Je suis méchant, mais s'il est vrai qu'a priori il n'y a rien d'original dans le point de départ, c'est la suite qui réserve quelques surprises.



UN HÉROS SCHIZOPHRÈNE OU PLUSIEURS HÉROS ?

Vous allez devoir vivre à l'intérieur de différents personnages, en Chine, au Yucatan, au Tibet et en Irlande, mais chacune de ces étapes aura son pendant sous la forme d'un univers irréel. Vous serez dans une Irlande, "normale" comme dans la vraie vie, mais vous trouverez un passage, en l'occurence un livre, qui vous plongera dans une Irlande imaginaire, peuplée d'Elfes et autres lutins. Au Yucatan, c'est une forêt aux couleurs psychédéliques, en Chine, vous entrerez dans un jardin miniature comme ceux qu'on voit sous verre avec un arbre, des rochers et du sable. À la différence d'Atlantis, Atlantis II vous laissera aller où vous voulez. Vous ne serez pas astreint à un parcours aussi linéaire qu'une voie de chemin de fer en Hollande. Vos obstacles seront d'ordre physique avec des combats, pas trop quand même, et surtout des énigmes, des puzzles qui ne seront pas "téléportés" dans l'aventure comme une rondelle de concombre dans un éclair au chocolat, désagréable et sans rapport avec le contexte. Dans le même ordre d'idées, vous ne mourrez plus tous les 50 mètres, vous vous rappelez ? "Méprise, erreur, Seth était mort...".

Technologiquement, le moteur 3D a beaucoup évolué. Les animations des personnages, par exemple, seront en temps réel. Les décors seront plus vivants qu'auparavant : vous pourrez voir des grenouilles sauter, des gens en train de discuter. Allez jeter un coup d'œil à la vidéo sur notre CD pour constater par vous-même le degré de réalisme atteint en termes de représentation de l'humain. Et des humanoïdes anthropomorphes ou pas (il y a une tripotée de démons dans le jeu), il y en aura puisqu'une soixantaine de personnages seront présents dans l'aventure. C'est encore plus mystique qu'Atlantis avec des reprises de légendes connues adaptées pour l'histoire, de manière à évoquer des choses qui seront à la fois nouvelles et familières aux yeux du joueur. Atlantis II rencontrera et satisfera sûrement son public, c'est-à-dire tout le monde, et ça a l'air très sympa.

Luis

The longest journey

THE LONGEST JOURNEY

Éditeur / distributeur : FunCom/Ubi Soft
Genre : aventure - Date de sortie : novembre 99

Chose rare sur PC, voici un jeu d'aventure traditionnel. Utilisant des personnages modélisés en 3D qui évoluent dans un monde 2D, ce jeu rétablira l'équilibre entre le monde de la science et de la rationalité, et le monde de la magie et du rêve.

The Longuest Journey est donc un jeu d'aventure où l'on incarne April Ryan, une jeune peintre qui se retrouve, la nuit, projetée dans un autre monde où deux forces incommensurables semblent s'opposer.

En fait, deux mondes cohabitent dans un équilibre précaire : Stark, le monde de la science et de la rationalité, et Arcadia, celui du rêve et de la magie. Cet équilibre est assuré par les gardiens de l'équilibre, rôle qu'ils remplissent à merveille depuis l'éternité. Mais voilà, le douzième gardien a disparu, et l'équilibre est rompu...

LA PART DE FÉMINITÉ

On incarne April Ryan, une jeune de fille de dix-huit ans qui suit des études artistiques. Toutes les nuits, elle fait des cauchemars, et le dernier en date était le plus terrifiant de tous. En effet, elle y a appris qu'elle était la fille d'une créature volante, et que son destin était de sauver le monde. À peine sortie de sa chambre, elle tombe sur un homme, Cortes, tranquillement assis sur un banc, qui lui annonce que lui aussi a un destin... Arrivée à l'école, elle peint ce qu'elle a vu en rêve, et apprend que Cortes veut la voir pour parler des rêves. Bref, tout cela est pour le moins étrange !

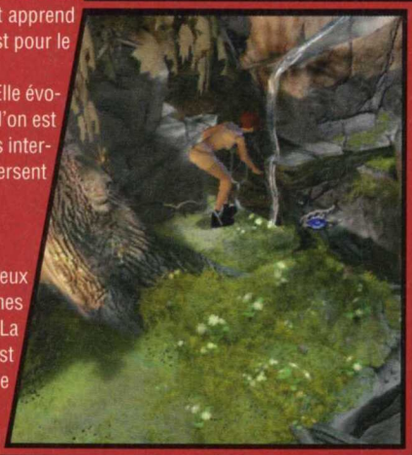
April est à la mode, jeune, jolie, pleine de ressources et en 3D. Elle évolue dans un monde étrange, à l'architecture "rétro-futuriste". Et l'on est étonné, au début de l'aventure, de voir des bornes d'informations interactives sur le palier des appartements, et des vaisseaux qui traversent nonchalamment le ciel.

ARTS PLASTIQUES DE RÊVE

The Longest Journey vous emmènera dans près de cent cinquante lieux différents, pour parler à une soixantaine de personnages. Les énigmes seront naturellement nombreuses, et les dialogues très importants. La version originale est d'ailleurs, à ce titre, excellente, car le doublage est très bien réalisé. Nous espérons que la localisation en français sera de qualité, mais on peut faire confiance à Ubi Soft dans ce domaine.

L'animation est très réussie, et les personnages semblent vraiment vivants, impression qui se trouve renforcée par les dialogues très réalistes de ce jeu. Entendez par-là que vous ne parlerez pas de dragon magique à des fées Clochettes en pleine ville, mais que vous vous ferez plutôt lourdement draguer par votre paumé de voisin, ou que vous aurez à quémander votre salaire au café...Tout cela ne fait que rendre les séquences surnaturelles que plus marquantes encore. On attend la version déf' avec curiosité et impatience !

Yann



1 - Ce dragon est censé être la mère d'April...
2 - Le monde est devenu étrange, à la fois classique et futuriste.
3 - Le café, là où tout commence (comme souvent).

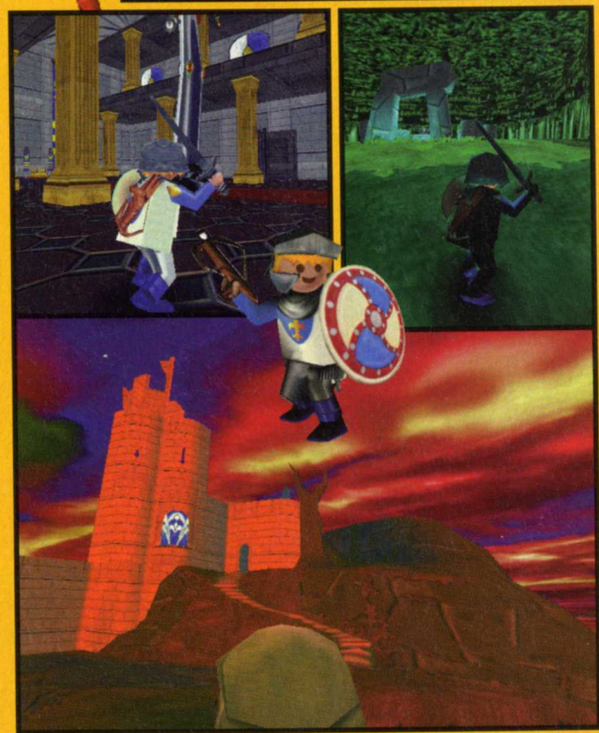
HYPE THE TIME QUEST

Éditeur / distributeur : Ubi Soft
Genre : Arcade/Aventure - Date de sortie : novembre 99

PC SOLUCES
Vidéo sur le CD-Rom

N'allez pas dire "Oh ! Un jeu avec des Lego TM !", sans quoi Xavier débarquera chez vous, la bave aux lèvres, en hurlant "c'est pas des Lego TM mais des Playmobil TM ! Crétin TM, va !" Bref, ce jeu reprend l'univers mignon des Playmobil pour vous convier à vivre une aventure qui n'a rien à envier aux jeux plus "adultes".

Hype est un valeureux chevalier au service de son Roi et, en tant que héros parfait, c'est lui que l'on incarnera dans ce jeu. Le terrible Chevalier Noir a conquis le trône par la force, chassant le roi et réservant au pauvre Hype un sort bien peu enviable : transformé en statue de pierre et envoyé quatre siècles dans le passé. Rien que ça ! Il se dit qu'ainsi il pourra sûrement régner et établir la terreur en paix. Mais c'est sans compter sur les inépuisables ressources de Hype et la patience du joueur qui le dirigera.
Heureusement, un magicien passant par là par hasard fait des expériences sur la statue et la retransforme en humain. Ou tout au moins en Playmobil, ce qui est un moindre mal.
En tant que statue, on a en effet peu d'avenir devant soi, alors que transformé en Playmobil, on peut toujours présenter "Projection privée" ou "Pourquoi ça marche".



UNE TOUCHE DISNEYLAND

Là, ce sera plutôt Ultimate Fighter, vu que l'on pourra utiliser une épée et une arbalète. La magie permettra de bénéficier de très beaux effets pyrotechniques, ajoutant une touche de Disneyland Paris à un jeu déjà mignon tout plein. Et avec une quinzaine de sorts intégrés au jeu, on aura de quoi faire avant de s'ennuyer.
Comme tout bon jeu d'arcade/aventure 3D, Hype nous fera affronter de terribles boss de fin de niveau dont il faudra trouver le point faible pour les vaincre. Ces avant-derniers (les boss, ces derniers ce sont les points faibles) seront tous plus cocasses les uns que les autres puisque l'on rencontrera, par exemple, un chevalier sur des échasses ou un moine-sumotori. En passant, je rappelle tout de même qu'il n'y a jamais eu de Playmobil sumotori, c'est dire si le monde de Hype va mal. En plus des boss, on fera face à des énigmes, autre ingrédient indispensable à ces jeux genre "La tête et les jambes". Bref, Hype s'annonce assez complet.

QU'UN AMI VÉRITABLE EST UNE DOUCE CHOSE...

Tout au long de son aventure, Hype rencontrera Gogood qui lui donnera des conseils pour avancer plus facilement. Si avoir un ami est la meilleure chose au monde (avec un G4 et un écran Cinema Display), ça ne sera pas sans poser de problèmes à notre ami Hype. En effet, Gogood, plein de bonne volonté, rapportera les hauts faits de Hype dans les livres. Le Chevalier Noir risquerait ainsi d'apprendra que Hype n'est pas mort. Ce dernier (Hype donc) devra retrouver et détruire ces livres pour rester en vie. Il devra aussi faire en sorte de ne pas modifier le passé pour éviter de créer un paradoxe temporel cher à Robert Zemeckis. Gogood suivra donc Hype tout au long des quatre siècles mais deviendra de fait de plus en plus vieux, voire sénile, et il faudra vite s'en méfier !
Hype s'annonce donc assez drôle, long et intéressant mais on attend la version def pour voir si le système de caméra sera parfaitement réglé, chose indispensable dans ce type de jeu ! ***Yann***

STAR TREK NEW WORLDS

Éditeur / distributeur : Interplay
Genre : stratégie temps réel - Date de sortie : fin 99

Peut-on faire un jeu Star Trek sans la moumoute de Kirk, les oreilles de Spock, la calvitie de Picard ou le bronzage de Data ? Apparemment oui, puisque il n'y aura pas un seul de ces personnages "légendaires" et très cher payés dans Star Trek New Worlds. Mais qu'est-ce qui fera alors l'intérêt de ce jeu trékiste, me direz-vous avec vos yeux de fan étonné (sans parler de votre pyjama bleu qui vous va très mal) ? Peut-être des graphismes à tomber à la renverse (vous n'avez qu'à voir la vidéo sur le CD) et une profondeur de jeu surprenante.

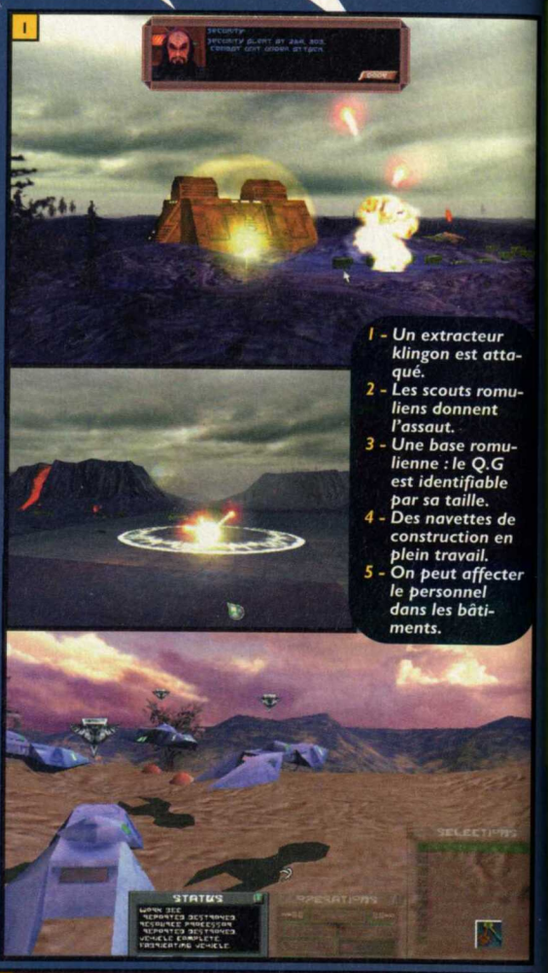
New Worlds est un jeu 3D de stratégie temps réel (STR) qui se déroule sur plusieurs planètes pour lesquelles se battent les trois plus célèbres empires stellaires : les Romuliens (Romulanais en canadien, c'est Arioch qui y tient), la Fédération (dont nous faisons partie, nous les Terriens), et les Klingons (Qaplä Land). Ces planètes sont en effet pleines d'une ressource très rare dans la galaxie, le Dilithium, qui permet aux vaisseaux spatiaux de se déplacer plus vite que la lumière. L'équation est simple : si vous avez du Dilithium, vous pouvez conquérir la galaxie, sinon vous êtes condamné à faire le voyage de la Terre à la Lune dans un obus de canon !

Comme dans tout jeu STR, il faudra tout d'abord construire des bases en fonction des ressources et de l'énergie disponibles. On commence avec un Q.G et grâce à des navettes (il y en a trois types différents en fonction des tâches à accomplir), on développe la base en y installant des usines de véhicules, des entrepôts, des usines de traitement, des générateurs d'énergie, des chantiers de construction (pour construire des bâtiments avancés)...et même des téléporteurs pour transporter le petit personnel (faut pas l'oublier celui-là).

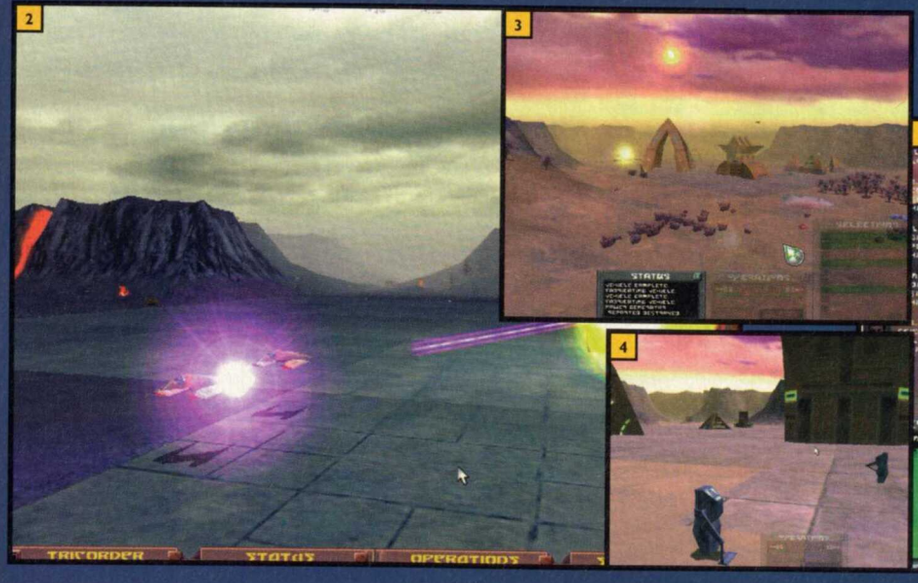
Les véhicules sont assez communs, mais totalement inédits puisqu'on n'en a presque jamais vu dans les séries télé pour des raisons bassement budgétaires. Il y a des unités de reconnaissance, des transports de troupes, des véhicules scientifiques pour repérer le minerai ou collecter des informations, et quelques engins plus militaires comme le char à Phaser, le Générateur mobile ou le Lanceur de torpilles à photons. Vous avez bien sûr reconnu les engins de la Fédération mais chaque empire a ses propre unités.

Encore une fois, Interplay nous sort donc un produit Star Trek, histoire de presser la licence jusqu'à la dernière goutte, mais celui-ci sera peut-être le meilleur de tous...

Jeff



1 - Un extracteur klingon est attaqué.
2 - Les scouts romuliens donnent l'assaut.
3 - Une base romulienne : le Q.G est identifiable par sa taille.
4 - Des navettes de construction en plein travail.
5 - On peut affecter le personnel dans les bâtiments.



SUZUKI ALSTARE CHALLENGE

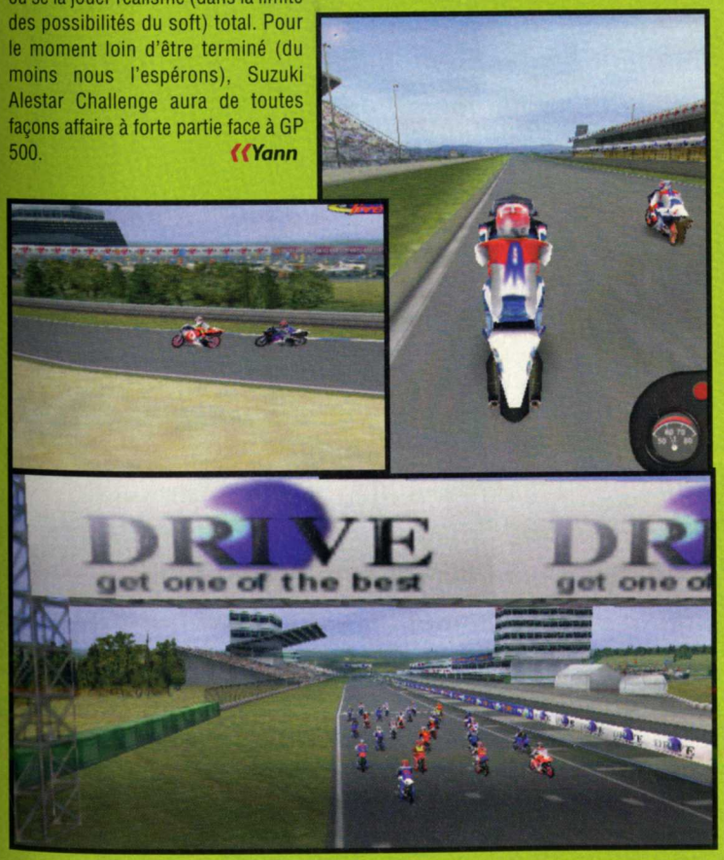
Éditeur / distributeur : THQ/Ubi Soft
Genre : Course - Date de sortie : novembre 99

THQ, à qui l'on doit entre autres, le très controversé Castrol Honda Superbike, revient à la moto avec ce Suzuki Alstare Challenge. Ce jeu de courses de motos proposera les épreuves du Championnat du monde 125, 250 et 500 cc, en se mettant dans la peau de l'un des cent pilotes intégrés au jeu. On retrouvera également quinze circuits à travers le monde, inspirés de ceux du Grand Prix 1997, ainsi que quatre circuits de test supplémentaires.

Malheureusement, l'absence de licence ne permet pas de profiter des pilotes existants ni de motos réelles. C'est toujours dommage, mais cela pourrait changer car le titre de ce jeu était, au départ, Extreme 500 et qu'il se voit à présent doté de deux sponsors, Suzuki et Alstare. On attendra donc le test en espérant que les pilotes deviennent plus réalistes (et que l'on ne retrouve plus de Philippe Colin censé avoir couru son premier Grand Prix 500 à douze ans !). Cependant, un éditeur permet de modifier tous paramètres concernant les pilotes, de leur nom à leur date de naissance, en passant par leurs caractéristiques (talent, réaction, coordination, technique).

Pour plaire au plus grand nombre, ce jeu proposera deux modes de jeu, Arcade ou Simulation. Ces derniers seront sélectionnés en fonction des options de réalisme cochées : temps, niveau des adversaires, assistance au pilotage, accidents et dérapages...On devrait donc pouvoir piloter comme un dingue sur les circuits sans craindre les virages et les collisions avec les autres pilotes, un peu comme dans Manx TT de Sega, ou Moto Racer de Delphine ou se la jouer réalisme (dans la limite des possibilités du soft) total. Pour le moment loin d'être terminé (du moins nous l'espérons), Suzuki Alestar Challenge aura de toutes façons affaire à forte partie face à GP 500.

Yann



Nouveau !

PlayStation
Nintendo 64
Game Boy

Le magazine des 8-13 ans

200 trucs et astuces pour jouer comme un pro

19F chez votre marchand de journaux

Nouveau !

FLIGHT UNLIMITED III

Éditeur / distributeur : Looking Glass Studios/Electronic Arts
Genre : Simulation - Date de sortie : fin octobre 1999

Voici le nouvel opus de Flight Unlimited 3.

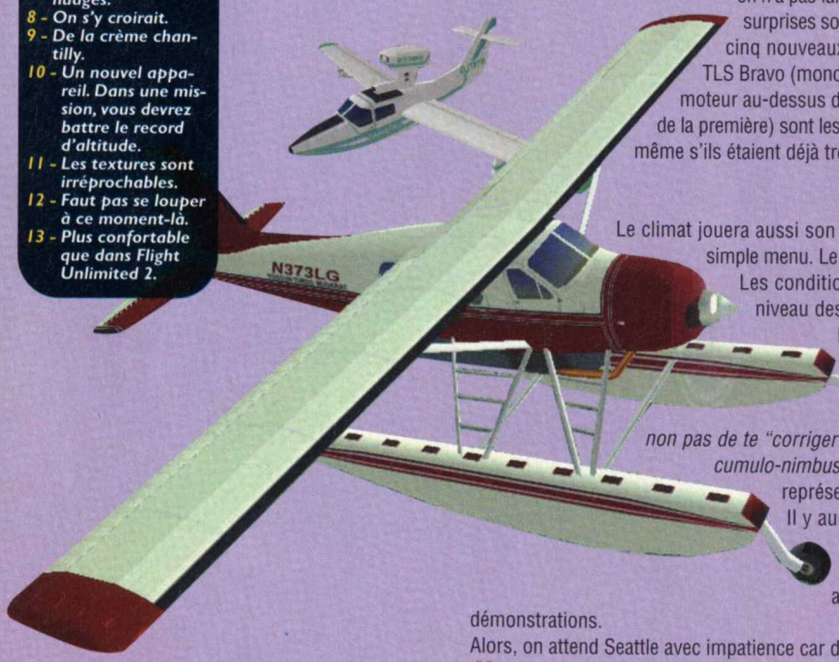
Toujours aussi passionnant, aussi bien pensé, avec de nombreuses nouveautés même si l'esprit reste le même. Et c'est tant mieux.

PC Soluces
Vidéo sur le CD-Rom

Les simulateurs d'avions civils fascinent pas mal de monde. C'en est même assez curieux : pas d'objectifs à accomplir, d'ennemis à massacrer, qu'ils soient irakiens ou serbes. Juste le simple plaisir de voler dans un environnement vaste. Ce genre de jeux se divise en deux catégories. Ceux - les plus nombreux - sur lesquels on peut voler sur un environnement gigantesque, c'est-à-dire la terre entière sur la moindre petite île inconnue. Dans cette catégorie, le célèbre Flight Sim ne m'a toujours pas convaincu à cause de ses multiples bugs et de ses villes assez affreuses et Pro Pilot, qui souffre des mêmes défauts, encore plus accentués !
Dans l'autre catégorie, on trouve des simulateurs qui ne représentent qu'un certain nombre de régions ; Fly, avec cinq villes américaines et Flight Unlimited II, avec la région de San Francisco. Quelle région ! Géographiquement parlant, il y a tout : montagnes, océans, villes, sites touristiques célèbres comme Alcatraz.

DES VILLES BEAUCOUP PLUS BELLES

Flight Unlimited III, ce sont deux villes. On remet San Francisco et on rajoute Seattle, état de Washington. Autant vous le dire tout de suite, cette ville est moins intéressante que SF. Quoique... Qu'y-a-t-il dans la région de Seattle : une baie, des montagnes, un grand port, des aérodromes et... Et ? Et Microsoft. On apprendra donc à se crasher sur un bâtiment pour sauver l'humanité. Il y a aussi la baraque du binoclard, non loin de là. Ça coûte peut-être cher mais vu d'en haut, c'est naze. L'avantage de ne pouvoir voler que dans une région très restreinte, c'est qu'elle est magnifiquement bien faite. Tout y est beaucoup plus détaillé et fin, les développeurs travaillent davantage le particularisme.
Bon, c'est sûr, il n'y a pas de combats aériens mais on peut tout de même participer à des aventures très bien faites et autrement plus motivantes que l'élimination de la DCA ennemie. Dans Flight Unlimited II, il fallait par exemple se poser sur un montagne, prendre des savants dans l'avion et repartir avant un tremblement de terre. Ou bien se poser en catastrophe avec un seul moteur en état de marche et un cœur destiné à une greffe comme cargaison. Si ma méloire est bonne, on devait aussi apporter l'agent Mox Fulder sur un porte-avions de l'armée car des phénomènes très étranges se produisaient. Dans la version que nous avons eue, qui est loin d'être définitive, il n'y a que très peu de missions. L'une d'entre elles consiste tout de même à prendre Gill Bates comme passager, aller chercher Raul Pallen en train de pêcher dans un lac et les ramener dans un aéroport très précis, le tout bien sûr en temps limité, c'est qu'ils sont pressés, ces milliardaires...
Quand on réinstalle Flight Unlimited II, on est toujours surpris par la qualité du graphisme, c'est toujours aussi beau et ça n'a pas vieilli ; le détail qui tue, c'est la petite goutte de Jeff. C'est vrai que c'était beau. Bon, pour faire taire toutes les rumeurs éventuelles, je m'explique. Quand il pleut et que l'on se met en vue intérieure, de l'eau coule sur le cockpit ; des gouttes glissent le long du pare-brise avec plus ou moins de rapidité en fonction de la vitesse. Et bien sûr, la représention graphique de ces gouttes, on n'a pas fait mieux depuis. C'est du photoréalisme, on s'y croirait. Mais bien d'autres bonnes surprises sont au rendez-vous et au rayon des nouveautés, on sera servi. Tout d'abord, il y a cinq nouveaux avions, rien que ça ! Beechjet 400A (avion d'hommes d'affaires), Mooney TLS Bravo (monomoteur classique), Lake Turbo Renegade 270 (un tout petit hydravion ayant un moteur au-dessus du cockpit), Stemme S10 VT Turbo Chrysalis (un planeur), Fokker DR1 (triplan de la première) sont les nouveautés. Les autres avions ont paraît-il été améliorés pour plus de réalisme, même s'ils étaient déjà très bien dans FU II.



1 - Toujours autant de relief détaillé.
2 - Le survol des ponts est toujours une activité jouissive.
3 - La vue interne permet de faire un peu de tourisme.
4 - Même les textures au sol semblent avoir leur propre relief. On se croirait vraiment au-dessus d'une forêt.
5 - Cet avion, on le connaît déjà.
6 - Vous l'aurez compris, c'est Seattle.
7 - Il existe de nombreux types de nuages.
8 - On s'y croirait.
9 - De la crème chantilly.
10 - Un nouvel appareil. Dans une mission, vous devrez battre le record d'altitude.
11 - Les textures sont irréprochables.
12 - Faut pas se louper à ce moment-là.
13 - Plus confortable que dans Flight Unlimited 2.

L'I.A REVUE À LA HAUSSE

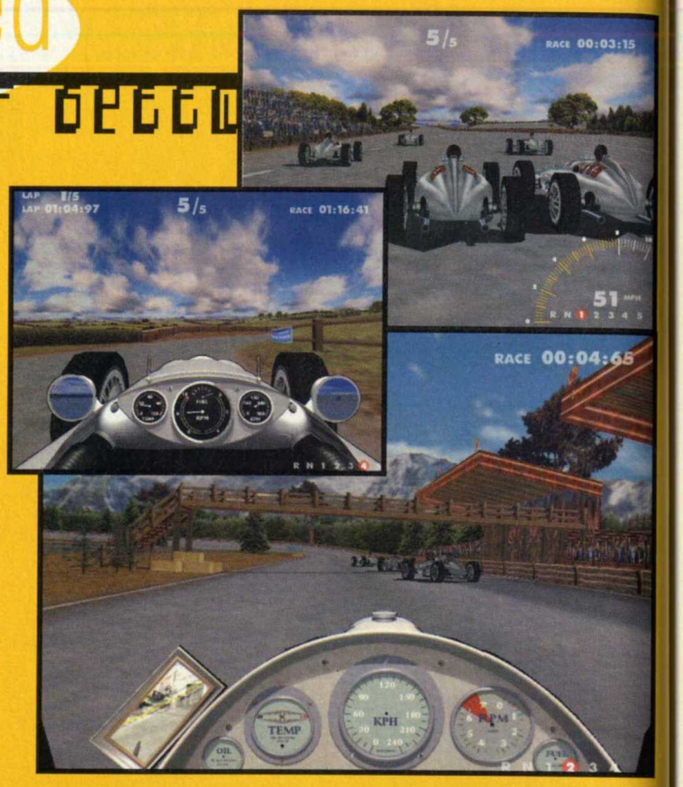
Le climat jouera aussi son rôle, c'est évident. Mais vous pourrez le modifier très intuitivement sur un simple menu. Le vent se modifie en bougeant des flèches, l'heure change en bougeant un soleil. Les conditions climatiques dans le jeu sont encore plus complètes que dans FU II. Au niveau des formes des nuages, on a des espèces de trucs qui font un peu penser aux bombes atomiques, pas des nuages bien plats mais des protubérances dirigées vers le ciel. Oui, je sais, je suis nul en noms de nuages ; si la correctrice veut bien m'aider et ajouter sa petite parenthèse de célébrité, qu'elle ne se gêne pas. Oh oui, corrige-moi ! *(NDBC, l'occasion est trop belle non pas de te "corriger", mais de te compléter. Tes nuages en forme de bombe atomique sont des cumulo-nimbus empilés).* Graphiquement, ce sera aussi beaucoup plus beau car chaque pixel représente quatre mètres carrés.
Il y aura aussi beaucoup plus de trafic aérien qu'avant et l'intelligence des pilotes aura été revue à la hausse. Ils ont dû suivre les tutorials.
Ah oui, j'allais oublier de vous en parler : on peut apprendre chacune des actions à faire dans un cockpit avec des leçons, des schémas techniques, des démonstrations.
Alors, on attend Seattle avec impatience car décidément cette série est la mieux pensée de tous les simulateurs de vol.

Léo de Urlevan

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13

SPIRIT OF SPEED

Éditeur / distributeur : Microprose / Ubi Soft
Genre : Course - Date de sortie : Octobre 99



Si de nos jours les F1 sont ce qu'elles sont, c'est que quelques progrès techniques ont été faits depuis leurs débuts. Certains sont encore nostalgiques de cette époque où les F1 ressemblaient à de grosses baignoires en acier montées sur des roues de vélo. On se souvient de Grand Prix Legend qui avait fait des émules ; eh bien ici, c'est au tour de Microprose de s'y coller (j'espère que ça ne retardera pas la sortie de GP3).

Spirit of Speed (SOS) c'est son nom, reprend la saison 1937 et tout ce qui va avec : les voitures et les circuits. On peut donc se retrouver au volant de l'un des douze bolides présentés : Mercedes, Bugatti 35B, Alfa P3, Bentley, Auto Union, Maserati. Toutes ces F1 ont été modélisées d'après les plans des originaux, tout comme les circuits d'époque. On peut ainsi retrouver des circuits mythiques : Donnigton Park, Montlhery, Pau, Monza, Tripoli... Toute une époque ! Le côté véritable a donc particulièrement été développé afin de satisfaire les historiens de l'automobile, qui apprécieront sûrement l'attention.

Côté visuel, SOS bénéficie des dernières technologies 3D qui rendent les voitures très réelles (peut-être un poil trop brillantes pour l'instant...). L'animation manque encore de pêche et d'impression de vitesse. Les modèles physiques des voitures sont également d'époque, avec un comportement routier très... particulier. On est loin des vitesses de passage en courbe actuelles, mais il faut dire que sur un circuit en terre, on accroche assez mal... Le bruit du moteur au ralenti fait penser à un DC 10 (c'est un avion, pas une voiture !) bien rauque. Il faut dire que les moteurs de l'époque descendaient rarement en dessous des 10 l de cylindrée et que certains montaient même à plus de 20 l ! Et ça consomme beaucoup ?

Ce qu'on peut dire à ce stade du développement, c'est que SOS semble bien parti pour satisfaire les amateurs de vieilles voitures. Pour les autres... attendons.

François

AMÉLIOREZ ET INSTALLE
VOTRE PC SANS SOUCI
500 TRUCS &
ASTUCES
+ 400 PHOTOS

BON DE COMMANDE

Bulletin à renvoyer avec votre règlement sous enveloppe affranchie à
CYBER PRESS PUBLISHING, RÉASSORT
6, bd du Général Leclerc - 92115 CLICHY CEDEX

JE COMMANDE LE ❑ **H.S. PC SOLUCES (UPGRADE)**
AU PRIX DE 49 FF PAR EXEMPLAIRE (FRAIS DE PORT INCLUS)
CI-JOINT MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING, PAR

❑ CHÈQUE ❑ MANDAT-LETTRE

❑ CARTE BLEUE N° _____ EXPIRE FIN _____

Nom _____
(Merci d'écrire en majuscules)

Prénom _____

Adresse _____

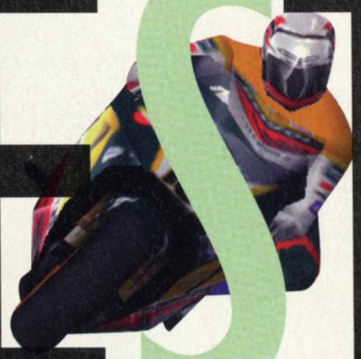
Code Postal _____ Ville _____

Pays _____

Offre valable jusqu'au 30 septembre1999 pour la France métropolitaine uniquement. Réassorts pour la Belgique : contacter Tondeur SA et pour la Suisse : Edigroup S.A. (voir ours en page 3). Pour les DOM-TOM et le reste du monde, veuillez nous contacter directement au 33.1.41.06.44.44

Signature obligatoire :

LES TESTS



où l'on vous apprend comment ça marche

Ce mois-ci, le bouclage aura été un cauchemar absolu, comme si toutes les forces obscures du jeu vidéo avaient déferlé sur la rédaction. À croire que la rentrée des classes nous a porté la poisse : d'un côté, je ne sais combien de codes complexes à obtenir, tellement mauvais par ailleurs que personne n'en voudrait en warez (c'est bien la peine), de l'autre, certains attachés de presse font le siège de la rédac en nous suppliant de donner une meilleure note à leur jeu car la concurrence en pense du bien, et qu'après les premiers niveaux, c'est révolutionnaire, et le chèque, il est en blanc si tu veux. C'est pas la peine. Au centre, nous, totalement dépassés par les événements, découvrant que la plupart des hits annoncés sont des daubes certifiées, et que les bons jeux nous tombent dessus sans prévenir. À croire qu'à peine rentrés, nous avons tous déjà besoin de prendre de la distance !

Bref, le système de notation n'a pas changé. Au-delà de 90 %, le jeu est top délire, genre meilleur de sa catégorie. Entre 80 % et 89 %, le jeu n'est pas mal, mais l'attachée de presse aurait dû envoyer des visuels. Entre 70 % et 80 %, le jeu est loin d'être parfait, mais tout de même sympa, et l'attachée de presse était triste de ne pas avoir à envoyer de visuels. En-dessous de 69 %, le jeu est décevant, et l'attaché de presse nous a pris le chou comme s'il allait nous apprendre le métier. Moins de 59 % ? On a mis le jeu pour coller à l'actu, mais c'est pas la peine de lire le test.

Yann

RETROUVEZ PC SOLUCES CHAQUE MOIS. PROCHAIN NUMÉRO LE 31 OCTOBRE (MILLE NEUF CENT QUATRE-VINGT DIX-NEUF)

Voici la liste des icônes de genre et leur signification

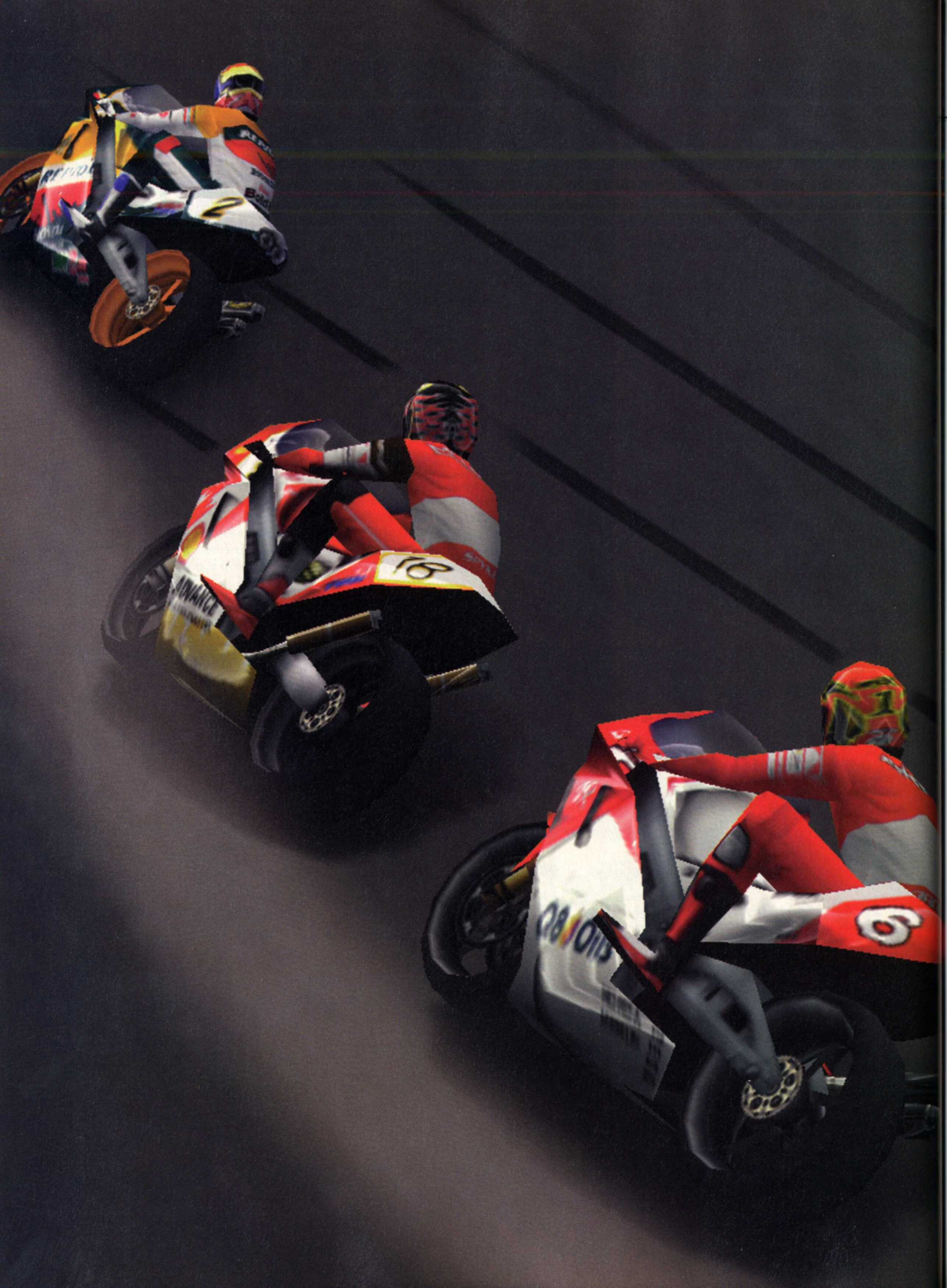
- **JEU D'ARCADE :** 0% DE RÉFLEXION, TIR DANS LE TAS — POUR LES BOURRINS !
- **JEU D'ARCADE / AVENTURE :** TOMB RAIDER 3, HEXEN II... MAIS PAS SEULEMENT EN 3D — MÊME SI LÀ, JE N'AI PAS D'EXEMPLE (AH SI, TENEZ : LBA 2...).
- **JEU DE COURSES :** PAS AVEC LE CADDIE MAIS AVEC DES ENGINS À MOTEUR QUI SONT RAPIDES ET PAS RÉALISTES — GENRE REDLINE RACER, DETHKARZ, NEED FOR SPEED 3...
- **DOOM-LIKE :** JEU DE TIR EN VISION SUBJECTIVE TRÈS VIOLENT — ALLEZ, J'EN METS TROIS : HAKF-LIFE, ALIENS VS PREDATOR, QUAKE III...
- **JEU DE RÉFLEXION :** 0% D'ACTION, TOUT DANS LA TÊTE DERRIÈRE DES LUNETTES — REPRÉSENTÉS PAR MYST OU SAFE CRAKER.
- **JEU DE RÔLES :** GESTION DES CARACTÉRISTIQUES, LIBERTÉ TOTALE DES MOUVEMENTS (TESTÉS PAR JEFF OU RODOLPHE). EX. : FALLOUT 2, LANDS OF LORE III...
- **SIMULATION :** JEU SE RAPPROCHANT DE LA RÉALITÉ (FLIGHT UNLIMITED 2, OFFICIAL FORMULA ONE RACING, SUPER BIKE CHAMPHIONSHIP, FALCON 4.0).
- **SPORT :** DES GARS QUI TRANSPIRENT EN ÉQUIPE (FIFA 99, NBA '99, NHL '99 — DONC UNE VERSION PAR SAISON, RENTABLE POUR L'ÉDITEUR...).
- **STRATÉGIE/WARGAME :** PROCHE D'UN JEU DE PLATEAU, SE DÉROULANT PAR TOUR, AVEC DES MENUS PARTOUT (HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3, INCUBATION, CIVILIZATION II : CALL OF POWER).
- **STRATÉGIE TEMPS RÉEL :** GENRE ULTRA-POPULAIRE, Y EN A DES TONNES (STARCRAFT, TOTAL ANNIHILATION, WARZONE 2100...).
- **GESTION :** OÙ LE BUT EST DE PROSPÉRER ET DE SE DÉVELOPPER (SETTLERS 3, SIM CITY 2000, STREET WARS, DUNGEON KEEPER...).
- **DIVERS :** TOUT CE QUI NE RENTRE PAS DANS LES CATÉGORIES PRÉCÉDENTES !

Il existe aussi des icônes techniques...

- NOMBRE DE JOUEURS POUVANT JOUER SIMULTANÉMENT SUR LE MÊME PC.
- NOMBRE DE JOUEURS POUVANT JOUER EN RÉSEAU LOCAL.
- NOMBRE DE JOUEURS POUVANT JOUER VIA INTERNET...
- TYPE DE PROCESSEUR MINIMUM RECOMMANDÉ POUR JOUER.
- INDIQUE SI LE JEU SUPPORTE LES CARTES ACCÉLÉRATRICES 3D ET SI OUI, LESQUELLES. IL EXISTE DEUX CATÉGORIES : 3DFX (VOODOO GRAPHICS, VOODOO 2, VOODOO3 ET VOODOO RUSH), ET DIRECT3D (TOUTES LES CARTES ACCÉLÉRATRICES SUPPORTANT DIRECTX).
- SUPPORTE LES JOYSTICKS ET VOLANTS FORCE FEEDBACK.
- QUAND VOUS VOYEZ CE LOGO, ALLEZ JETER UN ŒIL AU CONTENU DU CD. VOUS Y TROUVEREZ DES VIDÉOS, DES IMAGES ET PLEIN D'AUTRES CHOSES EN RAPPORT AVEC LE JEU TESTÉ.

GP 500

Ce mois-ci, GP 500 a remporté le titre de jeu du mois, mais ça n'a pas été bien difficile. En effet, le fait qu'un jeu puisse se jouer en réseau a une forte influence sur nous, puisque nous y jouons plus souvent. De plus, GP 500 est un jeu de motos, donc ça nous plaît, y'a les moteurs qui crient, on se casse la gueule, on rigole et après on va taper le mec qui pilote comme un porc. Les autres jeux prometteurs étaient soit franchement nuls, soit uniquement à jouer en solo. Voire les deux. Comme on réfléchissait alors qu'on était à la bourre, François a retroussé ses manche, montré ses tatouages à tout le monde, et tapé du poing sur la table. Encore une fois, ça a marché, il a choisi le jeu du mois. Moi je dis, ça devient fatigant ces réunions pour décider du meilleur jeu du mois. Et ça revient cher en plâtres et pansements divers.



O
ANNÉES
TAT SE
S

Les amo
mais pa
fait tou
bref rap
à la mo
qu'on p
Superbi
bagnole
les mot
vitrines
des 50
scoots).
tion et

LICE
Lorsqu'
on trou
Ici, les
1998 d
saires.
de Mot
licences
et de c
complèt

BEA
On con
et Micr
réaliste
et tout
très pr
sponsor
y'a pas
Côté ci
les con

ET
Non co
soit. Le

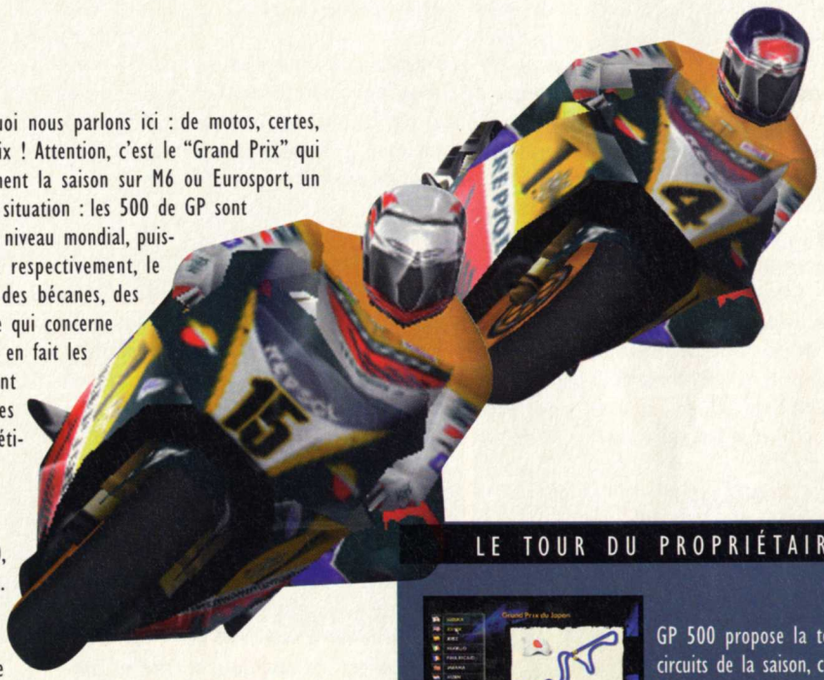
PC SOLUCES
Vidéo sur le CD + démo exvclusive

ARCADE/AVENTURE
MINIMUM: PENTIUM II 233
CONSEILLÉ: PENTIUM II 350
8 JOUEURS
8 JOUEURS
direct3D

GP 500

ON DIT QUE LA PATIENCE EST TOUJOURS RÉCOMPENSÉE. JE NE SAIS PAS SI ON PEUT EN FAIRE UNE GÉNÉRALITÉ, MAIS ICI ON PEUT LE VÉRIFIER. ON A ATTENDU QUELQUES ANNÉES POUR OBTENIR UNE SIMULATION DE GRAND PRIX MOTO 500, MAIS LE RÉSULTAT SEMBLE À LA HAUTEUR DE NOTRE ATTENTE.

Superbécane



Les amoureux de belles mécaniques sauront tout de suite de quoi nous parlons ici : de motos, certes, mais pas de n'importe lesquelles. Il s'agit des 500 de Grand Prix ! Attention, c'est le "Grand Prix" qui fait toute la différence. Pour ceux qui ne suivraient pas assidûment la saison sur M6 ou Eurosport, un bref rappel s'impose. Voici une comparaison qui résumera bien la situation : les 500 de GP sont à la moto, ce que la Formule 1 est à l'auto. Le tout se situe au niveau mondial, puisqu'on parle de Championnats du monde. En version US, on a respectivement, le Superbike et le Cart (anciennement Indy). Tous se ressemble : des bécanes, des bagnoles, mais en fait chaque catégorie est bien différente. En ce qui concerne les motos qui nous intéressent aujourd'hui, les GP 500, elles sont en fait les vitrines technologiques de chaque constructeur : les moteurs sont des 500 cc (d'où le nom), 2 temps (comme les mobs et autres scoots). Les machines sont donc uniquement destinées à la compétition et au pilotage pur et dur.

LICENCE IV

Lorsqu'on s'attaque à un gros morceau de la taille de ce GP500, on trouve forcément un paquet de licences qui traînent derrière. Ici, les développeurs, soucieux de coller au maximum à la saison 1998 de GP, ont dû se munir de toutes les autorisations nécessaires. On retrouve donc les logos de la FIM (Fédé Internationale de Motocyclisme en Suisse) et de DORNA (organisme espagnol gérant les droits commerciaux des GP). Les licences sont donc là pour attester de la qualité et de la justesse de tout ce qui se trouve dans le jeu et de ce qui a un rapport aux Teams et aux pilotes. On retrouve ainsi les quatorze circuits de la saison complète, avec les vingt-quatre pilotes engagés par les seize écuries. Que du beau monde !

BEAU COMME UN CAMION

On connaît le sens aigu de l'esthétique chez les motards (tout du moins en ce qui concerne les motos...), et Microprose les a vraiment gâtés ! Le rendu est véritablement magnifique, et ceux qui trouvaient SBK réaliste vont se prendre une nouvelle petite claque... Les motos sont modélisées dans les moindres détails et tout est très bien fait ! On a affaire au plus beau cockpit de tous les temps, avec une modélisation très précise pour un réalisme fabuleux. Les pilotes sont également parfaitement représentés, avec leurs sponsors et leurs casques. En fait, tout est on ne peut plus réaliste, très beau, très détaillé. C'est simple : y'a pas mieux.
Côté circuit, la modélisation est également très fidèle aux tracés d'origine. Elle sera donc appréciée par les connaisseurs.

ET EN PLUS ÇA BOUGE !

Non content d'être le plus beau, GP 500 semble en plus bénéficier de l'animation la plus réaliste qui soit. Les réactions de la moto sont d'une justesse saisissante : cabrage à la réaccélération, plongée au

LE TOUR DU PROPRIÉTAIRE

GP 500 propose la totalité des circuits de la saison, ce qui nous fait quatorze bonnes raisons d'apprendre les tracés par cœur avant de se lancer dans la course. Chaque circuit est présenté avec son tracé, ses chronos, et surtout une petite vidéo commentée, en caméra embarquée, qui dispense des conseils de pilotage tout au long du tour ! Un petit détail auquel on ne peut pas rester insensible...

freinage, dérobade de la roue arrière en réaccélération dans une grande courbe, reprise soudaine de l'adhérence et éjection immédiate du pilote...Je ne vais pas tout faire, je crois que l'essentiel y est : c'est ultra-réaliste ! Pour avoir été témoin de scènes de liesse chez les motards, cela semble vraiment très réaliste. Le moteur physique est donc parfaitement abouti et permet d'exploiter pleinement le potentiel des machines. Si la moto réagit de bien belle manière, on peut en dire de même du pilote qui gesticule magnifiquement sur sa selle. Les positions adoptées sont toujours dans un style très coulé et apportent encore de l'eau au moulin du réalisme. Comme s'il en manquait ...

100 % PILOTE

Comme vous avez droit à l'ensemble de la saison 98 de 500, vous avez bien sûr le droit de courir ce Championnat. Vous pourrez également participer à une course unique ainsi qu'à un mode "Contre la montre". Classique, mais efficace. Le mode Réseau est, quant à lui, un véritable bonheur. Non pas qu'il ait quelque chose d'exceptionnel, mais la possibilité de se tirer une bourre en 500, entre potes, c'est juste bien ! Le reste du temps, vous devrez affronter des pilotes vraisemblablement équipés d'une bonne IA qui permet de courir un GP sans trop les maudire. Leur niveau de pilotage est réglable très précisément sur 100 % de capacité. On peut ainsi facilement trouver adversaire à sa taille, ce qui est plutôt agréable : ça permet de rouler toujours en compagnie de quelqu'un... parce qu'à 100 %, ça va un peu vite !

En outre, il est possible de rouler en mode Arcade ou Simulation. Ces deux modes diffèrent bien sûr par la tolérance à la faute. En mode Simu, inutile de dire qu'il ne faut pas trop espérer sortir vivant d'un freinage appuyé en pleine courbe.... c'est direct au tas. En revanche, le mode Arcade est très complaisant : il vous permet de faire quelques petites acrobaties de temps en temps, avec comme seule pénalité la perte du temps. Quelques chutes sont tout de même inévitables, y' a pas, ça passe pas, ça passe pas...

JE REMONTE LE HAUT MOTEUR ET J'ARRIVE

Pendant les courses, il est bien sûr possible de régler certains paramètres de la motos : gomme des pneus, rapports de boîte et pignons de sortie et de roue, les suspensions (ressorts, amortisseurs, compression, détente), la chasse et enfin la courbe de puissance du moteur. Ces petites modifications changent bien le comportement de la moto qui réagit de manière assez sensible et juste. Vous ne serez cependant pas obligé d'en passer par-là pour espérer faire un résultat, mais il est certain que ce sera un petit plus face au chrono (si le réglage est bon....).

SIM PILOTE

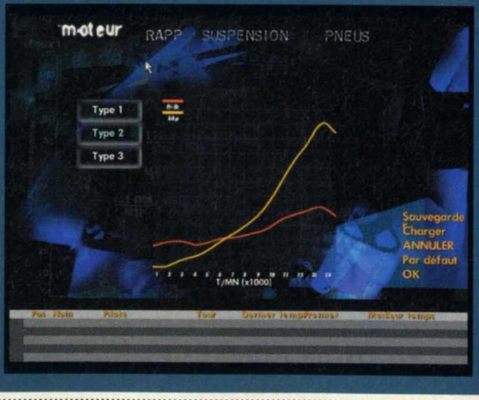
Si les pilotes de 500 se déhanchent aussi allègrement, ce n'est pas que pour le style, mais pour éviter de tomber. Avec GP 500, vous pourrez expérimenter vous-même ce phénomène de physique amusant, car vous pourrez contrôler les mouvements du pilote sur sa machine ! Notez, vous n'êtes pas obligés : ça peut aussi se faire en automatique. Quoi qu'il en soit, même si c'est un plus indéniable au niveau du comportement, ça complique sérieusement la technique de pilotage. Si l'on rajoute à ça la possibilité de gérer indépendamment le frein arrière du frein avant.. ça fait au total un poil trop de commande : gaz / frein, droite / gauche, pour la moto, avant / arrière, gauche / droite pour le pilote, et avant / arrière pour le frein. Ça commence à faire. Heureusement, il est

LA VUE QUI VA VITE

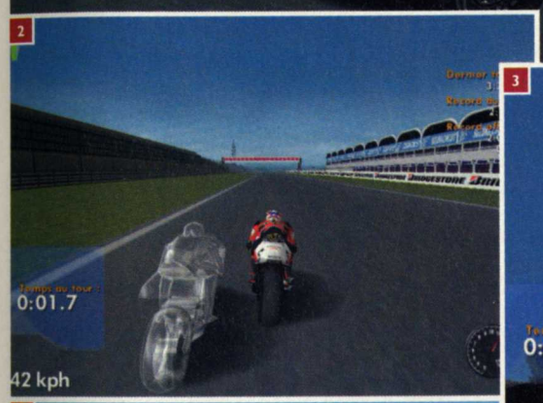
Si vous êtes en mal de sensations, essayez donc la vue du casque : ça va très vite. Elle diffère de la vue du réservoir et "bouge" plus tout en restant plus naturelle, avec le redressement de la tête pour compenser l'angle pris par la moto. Reste la vue imprenable du garde-boue à 10 cm du sol .... mais là, ça se corse !

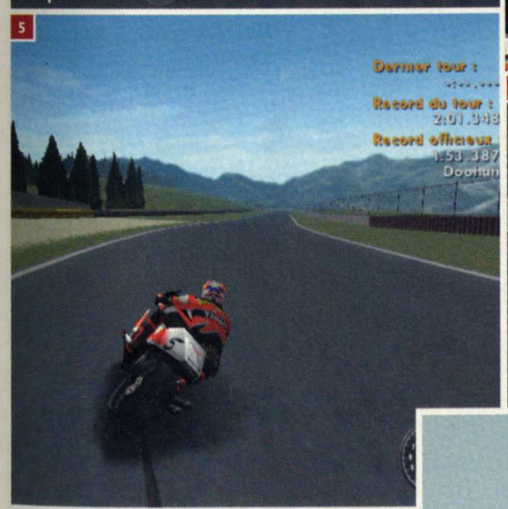
LA CLEF DE 12.

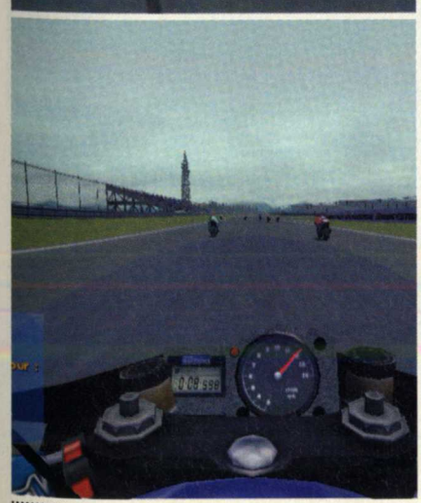
Si vous vous sentez l'âme bricoleuse, il vous sera toujours possible de descendre dans les pignons de boîtes, de régler vos suspensions et les géométries de train, ou de mettre un gommard ultratendre. Ça se passe dans les stands....

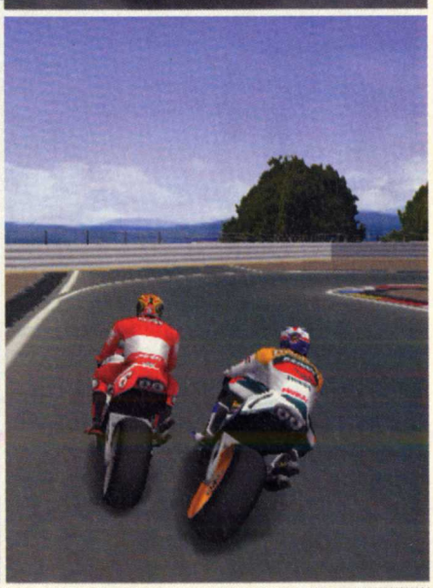


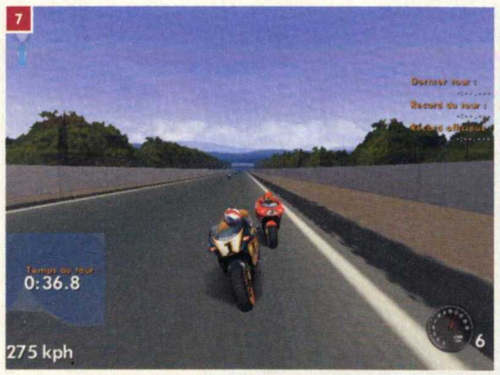
1 - *Pas si facile de faire un beau weehling sur 600 m, mais il faut reposer avant le virage...*
2 - *Le ghost qui vous suit partout dans le mode "Contre la montre" est très réussi et ne gêne pas du tout.*
3 - *Ça pencherait pas un peu ? La vue est magnifique et les sensations fabuleuses...*
4 - *...mais parfois la générosité à la remise des gaz ne pardonne pas.*
5 - *Le comportement de la moto est très réaliste avec dérobade de l'arrière sous l'arrivée de la cavalerie.*
6 - *Les replays offrent des vues splendides.*



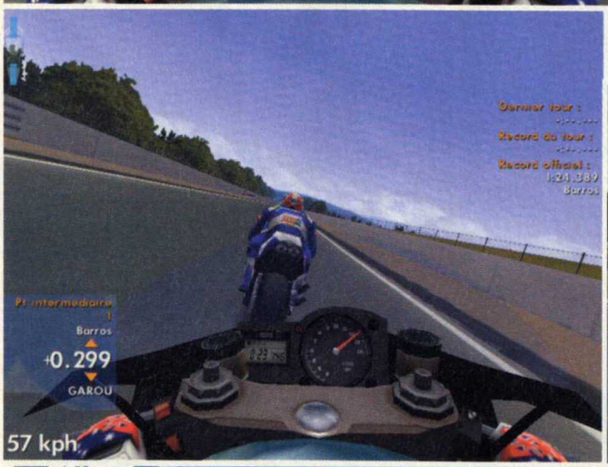


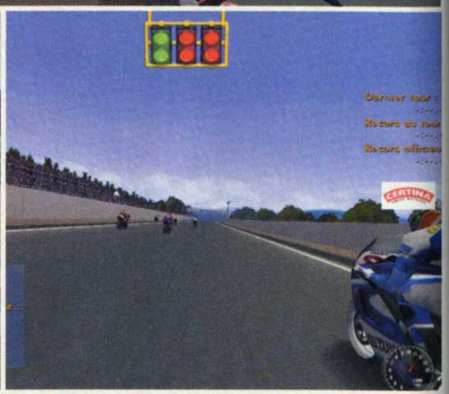


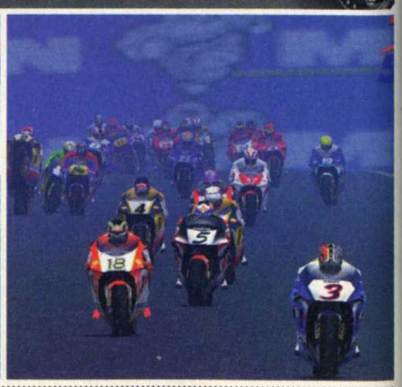




7 - *Attention à ne pas être suivi de trop près, le dépassement n'est pas loin.*
8 - *Debout sur les freins en bout de ligne droite, c'est là qu'il faut attaquer...*







LA BELLA MACHINA

La licence FIM aidant, GP 500 vous propose tous les Teams et pilotes de la saison 1998. Le choix de votre machine est crucial, car chacune a un comportement différent. Il faut tout essayer, mais j'avoue avoir une préférence pour la Yam' d'Abe, maniable et légère. Vous pouvez comparer : ça ressemble terriblement aux vraies.

possible d'automatiser les mouvements du pilote ainsi que la répartition du freinage. Au final, on obtient un pilotage très naturel avec des positions parfaitement étudiées qui permettent de se sentir totalement à l'aise.

LA VUE QUI VA VITE

Si dans certains jeux on manque d'impression de vitesse, ici on est assez bien servi. Plusieurs vues sont classiquement proposées : vue arrière éloignée ou rapprochée, vue du réservoir, vue du casque et enfin du garde-boue. Reste encore la vue "réalisateur télé" vraiment splendide, qui est également accessible durant les replays... comme à la télé ! C'est magnifique. La plus simple à utiliser est la vue de dos rapprochée. C'est elle qui permet, dans un premier temps, de s'habituer aux trajectoires. L'impression de vitesse est alors assez bonne, mais pour avoir de grosses sensations, la vue du casque est fortement recommandée ! Les mouvements de la caméra retransmettent magnifiquement les mouvements du pilote : tête dans la bulle en pointe, redressement du buste au freinage et de la tête dans les virages, déhanchement du corps jusqu'aux mains du pilote qui sont animées ! On peut ainsi voir la main droite essorer généreusement la poignée des gaz à la réaccélération. L'impression de vitesse dans cette vue est alors franchement bonne et les mouvements de tête sont là pour ajouter des sensations de mouvement qui manquent aux vues externes. Très prenant tout ça !

COMME LE VÉLO

La moto, c'est comme le vélo, ça ne s'oublie pas. Sauf qu'on ne sait pas forcément piloter une moto... Là forcément, y'en a toujours qui disent : "Ouais, fait chier, jeu de merde, c'est nul, ça tourne pas, on tombe tout le temps !". Mais un jeu de motos, c'est pas un jeu de bagnoles : y'a course, moteur et roues dans les deux cas, mais qui ne s'exploitent pas de la même manière sur la piste. Souvenez-vous, les voitures à pédales (ça date un peu, mais on ne sait jamais) : facile, la première montée sur un vélo sans les stabilisateurs : moins facile, hein ? Ben là c'est pareil : les jeux de moto requièrent un certain apprentissage de la conduite avant de sentir naturellement la trajectoire idéale. Mais une fois que le temps d'adaptation est passé (ici, avec GP 500, c'est très rapide), les trajectoires se tendent et les filets de gaz sont plus réguliers. Bref, ça vient. Et rien que ça, sentir que l'on progresse dans le pilotage de la moto, c'est déjà une petite victoire. Le comportement implacablement régulier de la moto est alors l'outil idéal pour enchaîner les chronos réguliers. Avec SBK, il n'était pas aisé de rouler toujours dans les mêmes temps. Ici, on sent tout de suite où l'on peut gagner du temps et reproduire ainsi la même trajectoire sur tous les tours.

LE MONDE DE LA 500

Vous l'aurez donc compris, GP 500 c'est de la balle. Magnifiquement réalisé, des graphismes très détaillés, une animation ultraréaliste, le tout au service d'un moteur physique très performant, pour, au final, un jeu d'une qualité remarquable. Je sais, ça fait beaucoup de qualités pour un seul jeu, mais c'est tellement vrai, que je me sens un peu obligé de le dire. Le pilotage est un vrai plaisir auquel on s'habitue vite. Moi je vous le dis, ça donne envie de passer son permis... quoique ...

« François

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : MICROPROSE/UBI SOFT

93%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

« ***François :*** Arrhhg, c'est bien ! Moi qui ne suis pas un malade moto, mais plutôt de sports mécaniques en général, voire avec quatre roues de préférence, j'avoue avoir retrouvé ici le plaisir de trajecter qui me manquait dans SBK. Ici tout se passe à merveille, c'est parfait .

Yann : Moi qui suis réfractaire à la moindre idée de pilotage, et plutôt attiré par les trucs qui se conduisent facilement, je dois bien reconnaître qu'en s'y mettant un peu, on arrive vite, très vite à se prendre au jeu. Et là, c'est franchement bon signe ! GP 500 est sans aucun doute possible le meilleur du genre. »

\+ RÉALISME , REPRODUCTIBILTÉ DES TRAJECTOIRES, GRAPHISMES, ANIMATIONS.

\- "BRUIT 2 TEMPS", QUE DES 500 CC, SINON ?

PC SOLUCES Vidéo sur le CD

STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL | MINIMUM: PENTIUM II 233 | CONSEILLÉ: PENTIUM III 300 | 8 JOUEURS | 8 JOUEURS | direct3D

STAR TREK : STARFLEET COMMAND

LES PRODUITS STAR TREK, COMME CEUX DE STAR WARS, SE SUIVENT ET NE SE RESSEMBLENT PAS : AVENTURE, GESTION, ACTION, SIMULATION, STRATÉGIE TEMP RÉEL ; ET MAINTENANT WARGAME BIEN COMPLIQUÉ AVEC STARFLEET COMMAND.

J'ai d'ailleurs bien cru que Starfleet Command ne sortirait jamais car cela fait plus de dix ans que j'attends un jeu de ce genre, inspiré directement du wargame papier Starfleet Battles qui m'a ruiné, tellement il y avait d'extensions pour de nouvelles règles et de nouveaux vaisseaux.
Je vous ne le cacherai pas plus longtemps : le jeu est d'une fidélité incroyable à l'original et les fans vont se régaler car tout y est et même plus...

Tout commence par le choix d'un camp, six Empires Galactiques étant proposés. Les Empires vous sont pour la plupart connus si vous suivez un peu la saga : on retrouve les éternels Federation, Gorn, Romulien et Klingon, mais il y a deux nouvelles races qui n'existaient jusque-là que dans le wargame original, les Hydran tentaculaires qui respirent du méthane (mauvais pour le cancer, ça) et les Lyran, hommes-tigres (mauvais pour les coiffeurs). On débute alors le jeu comme simple capitaine frais émoulu de l'école militaire et l'on doit effectuer diverses missions (une trentaine par campagne) pour gagner du prestige et monter en grade. Ces missions sont variées et dépendent du secteur de l'Empire où l'on se trouve : plus on se rapproche d'une région contrôlée par un autre Empire, plus elles sont dangereuses.

REVIVEZ LES COMBATS DES FILMS

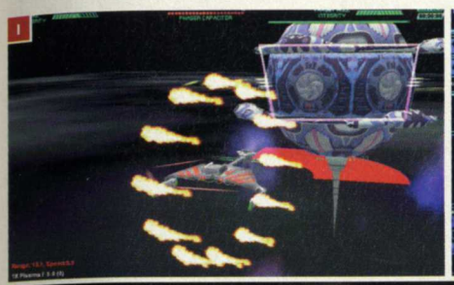
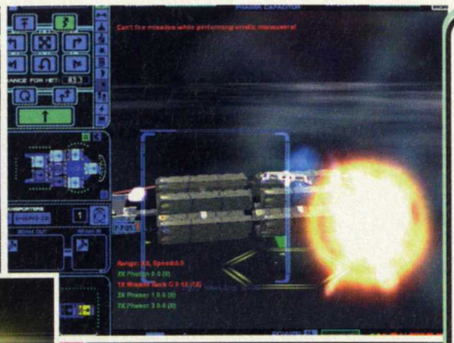
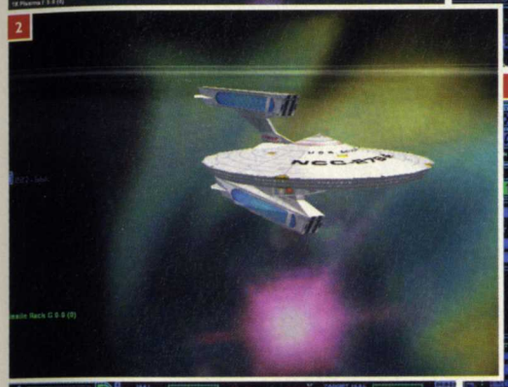
La plupart des missions sont purement guerrières : on élimine des pirates d'Orion qui font un peu trop parler d'eux, on détruit un vaisseau espion qui essaye de passer une zone frontière constituée d'astéroïdes... Parfois, certaines missions demandent beaucoup plus de doigté : par exemple lorsqu'on doit empêcher deux vaisseaux-cargos alliés de se tirer dessus. Là, il faut utiliser toutes les capacités du vaisseau pour s'en sortir : la radio pour ordonner aux vaisseaux d'arrêter leurs tirs, les sondes spatiales pour essayer de déterminer qui a commencé (l'officier scientifique analyse les données de la sonde et fait un rapport souvent très précis), le rayon tracteur pour séparer les vaisseaux ou même les coups de semonce pour calmer les esprits...
Si l'on parvient à effectuer correctement des missions, on gagne des points de prestige qui permettent de changer de vaisseau, d'acheter de nouveaux équipement (des navettes, des missiles, des sections d'abordage...), de faire des réparations, de recruter un personnel plus compétent (on peut changer d'officier scientifique, de mécanicien...) ou même de recruter une petite flotte de vaisseaux qui obéiront à vos ordres.

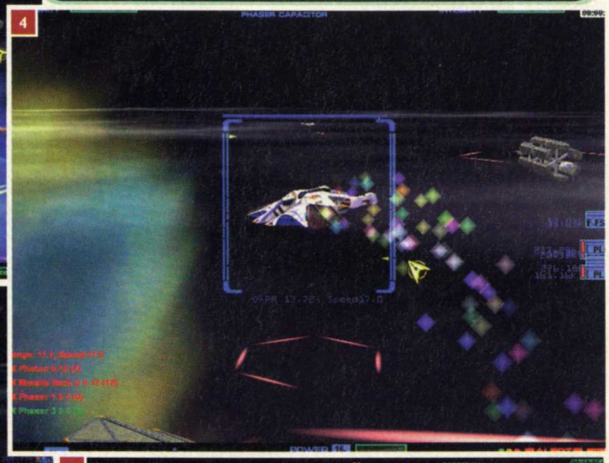
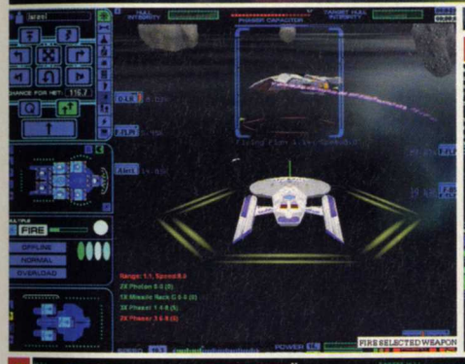
CHAQUE RACE EST DOTÉE DE POUVOIRS UNIQUES

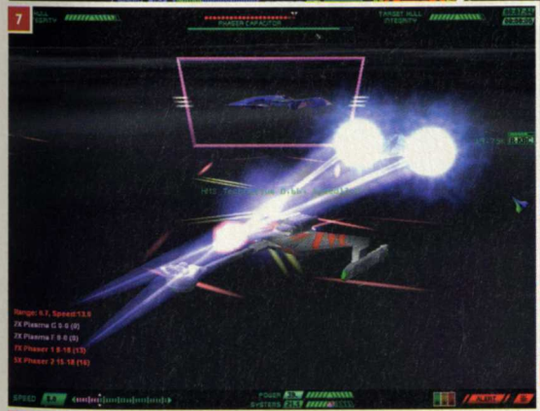
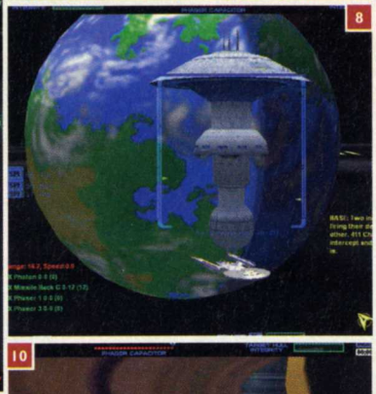
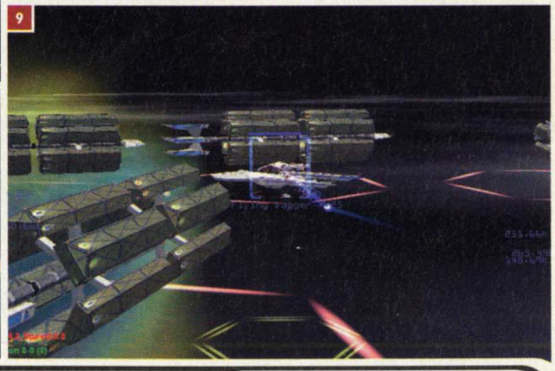
Chaque empire dispose d'une quinzaine de vaisseaux répartis en quatre catégories : les Frégates, les Croiseurs, les Dreadnoughts (ce sont les plus gros vaisseaux, qui servent généralement de navires amiraux) et les Croiseurs lourds. De plus, chaque race maîtrise des technologies et des armes particulères : les Romulien peuvent devenir indétectables pour attaquer par surprise et utilisent une torpille à plasma qui perd de sa puissance en fonction de la distance parcourue mais qui peut envelopper un vaisseau ennemi pour l'endommager de tous les côtés. En fait, beaucoup d'armes ont même plusieurs utilisations : les torpilles de la Fédération peuvent ainsi être mises en surchage pour être plus efficaces, mais cela demande davantage de temps pour les préparer.

Toutes ces options rendent le jeu complexe, d'autant que les combats se déroulent entièrement en temps réel et en 3D : l'interface est constituée de dizaines de boutons, souvent minuscules, correspondant chacun à une fonction précise du vaisseau et souvent, on ne sait plus où cliquer tant cela va vite. Il faut compter au moins deux heures de jeu avant de comprendre comment tout cela marche, même avec l'aide du tutorial intégré.
La 3D est elle aussi un peu fouillie : on a du mal à repérer ses adversaires et il faut souvent changer de vue pour savoir où ils se trouvent. On passe alors d'une vue du dessus à une vue poursuite et l'on joue aussi avec les touches de caméra, ce qui ajoute encore à la complexité du jeu.
Malgré trois niveaux de difficulté, le jeu est donc assez difficile : ce n'est pas que les adversaires se montrent tellement intelligents, mais l'ordinateur sait tout simplement mieux gérer toutes les fonctions d'un vaisseau en temps réel.
Du point de vue esthétique, Star Fleet Command est par contre magnifique et s'avère de loin le plus beau jeu Star Trek jamais réalisé : les combats spatiaux sont de toute beauté et dignes d'un film car les effets 3D ne manquent pas pour représenter toutes les armes en action et les explosions. Les vaisseaux sont eux aussi merveilleusement bien représentés, même lorsqu'on zoome à fond sur eux.
Starfleet Command est une réussite qui n'a donc qu'un défaut : c'est un wargame pur et dur complexe qui s'adresse à un public d'amateurs avertis. Si vous n'avez pas peur de vous plonger plusieurs heures dans un jeu avant de pouvoir en comprendre les mécanismes, alors ce jeu est fait pour vous.

«Jeff

1 - *Une base est une proie difficile, surtout pour un seul vaisseau !*
2 - *On zoome souvent sur les vaisseaux pour admirer leurs lignes.*
3 - *Un combat dans un champ d'astéroïdes augmente tout de suite la difficulté de la mission.*
4 - *Ces petits cristaux colorés indiquent qu'une téléportation de sections d'abordage vient d'être effectuée.*
5 - *Un vaisseau qui s'approche trop du soleil et c'est la destruction assurée.*
6 - *Les dégâts ne sont pas apparents, par contre un vaisseau détruit explose en plusieurs morceaux.*
7 - *Les armes sont pour la plupart très joliment représentées.*
8 - *Il peut y avoir risque de collision avec une planète ou bien on peut être englouti par un trou noir.*
9 - *Avec autant de vaisseaux à l'écran, on n'y voit souvent plus rien dans certaines vues caméra.*
10 - *Le rayon tracteur est un bon moyen d'intercepter les missiles.*
11 - *Comme vous le voyez, il y a cinquante boutons affichés sur cet écran.*

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : FLAT CAT/INTERPLAY

86%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Jeff : Ce jeu est un rêve pour les fans de la série car ils pourront revivre des combats comme dans Star Trek 2. Pour les wargamers, c'est un Wooden Ship & Iron Men version futuriste en dix fois plus complexe : c'est donc passionnant mais ardu.

Yann : Sur ma tasse de thé il est écrit "Half-Life for ever" ; alors les jeux comme ça, j'ai du mal à m'y intéresser. Celui-ci est très beau, mais cela ne suffit pas : trop de boutons à cliquer !

\+ LES GRAPHISMES EXCELLENTS, LA DURÉE DE VIE, LA PROFONDEUR DE JEU.

\- LE SYSTÈME DES VUES CAMÉRA MANQUE D'ERGONOMIE, UN TRÈS GRANDE COMPLEXITÉ, LES ADVERSAIRES AU COMPORTEMENT PARFOIS STUPIDE.

C
Jo

Le Monde
gons. La
protégeant
Rynn est
son villag
quels que

Sur
On incarn
puisqu'elle
ture, les c
lui perme
Rynn à la
combats,
temps des
ment mei
la pratiqu
mage, d'a
cipe, on p
efficace qu
dépourvus
servir de
était parve

...Co
On disait
dans la p
évoqué en
monstre
temps, le
Arokh, et
(version r
(version i
vol. Autan
ses cheve
vent par
forgot his
son nid,
qu'Arokh
c'est tant
plaisir d'a
qu'ils nou

PC SOLUCES
Vidéo sur le CD

ARCADE/AVENTURE
MINIMUM: PENTIUM II 233
CONSEILLÉ: PENTIUM II 350
8 JOUEURS
8 JOUEURS
direct3D

DRAKAN
ORDER OF THE FLAME

Jouez avec le feu

ÇA FAIT UN SACRÉ BOUT DE TEMPS QUE PSYGNOSIS NOUS A PRÉSENTÉ LA PREMIÈRE VERSION DE DRAKAN. TELLEMENT LONGTEMPS D'AILLEURS QUE L'ÉDITEUR A ÉTÉ RACHETÉ PAR GT INTERACTIVE ! ET UNE ATTENTE TROP LONGUE ABOUTIT TRÈS SOUVENT À UN JEU DÉCEVANT. C'EST UNE RÈGLE. MAIS EN VOICI L'EXCEPTION.

Le Monde de Drakan est peuplé de trois races différentes : les humains, les hommes-bêtes et les dragons. La légende veut qu'avec le temps, les humains aient conclu un pacte avec les dragons, chacun protégeant l'autre des hommes-bêtes, ennemis héréditaires des humains. Tout commence alors que Rynn est assommée lors de son retour au village. Lorsqu'elle se réveille, elle découvre, horrifiée, que son village a été pillé, brûlé et que son frère a été enlevé. Elle décide donc de partir à sa recherche, quels que soient les dangers qui parsèmeront sa quête.

SUR LA TERRE...

On incarne Rynn, une jeune héroïne à la mode Lara Croft (elle lui ressemble quand même beaucoup, puisqu'elle a une natte et qu'elle fait des bonds dans tous les sens). Comme c'est un jeu d'arcade/aventure, les commandes sont nombreuses, mais on s'y retrouve vite. Rynn dispose donc d'un inventaire qui lui permet de stocker des armes, des armures, des objets magiques et des potions de vitalité. On dirige Rynn à la souris et au clavier, comme dans un Doom-like, mais vu de dos. Si la part belle est faite aux combats, on regrette cependant qu'ils ne soient pas plus "clairs". En effet, Rynn utilise la plupart du temps des armes blanches, qu'elle fait tournoyer, comme dans Die by the Sword (mais Drakan est infiniment meilleur que ce dernier, rassurez-vous !). Si en principe, on peut parer les coups des ennemis, dans la pratique, ça revient quand même le plus souvent à des coups confus échangés en 3D. C'est très dommage, d'autant plus que les coups sont très limités puisqu'il n'y en a, grosso modo, qu'un seul. En principe, on peut également frapper d'estoc, mais en pratique, c'est tellement difficile à faire et tellement peu efficace qu'on l'oublie vite. Cela dit, n'allez pas croire pour autant que ces affrontements soient totalement dépourvus d'intérêt. On regrette simplement qu'il n'y ait pas plus de possibilités, et que l'habitude de se servir de lance-missiles déforme un peu notre point de vue. On peut simplement rappeler que Heretic II était parvenu à pallier l'absence d'armes à feu en introduisant un grand nombre d'armes à feu magiques.

...COMME AU CIEL

On disait que Drakan était un monde de dragons (ce n'est pas une supposition enfantine comme dans la phrase "on disait que t'étais les Indiens et que j'étais les cow-boys", mais le rappel d'un fait évoqué en début d'article), aussi Rynn ne voyage-t-elle pas seule mais accompagnée d'un imposant monstre d'écailles rouges crachant le feu. Oui, c'est un dragon, et il s'appelle Arokh. De temps en temps, le plus souvent pour se déplacer d'un endroit de Drakan à un autre, Rynn chevauche Arokh, et le jeu, qui ressemblait jusqu'alors à un mélange de Die by the Sword (version réussie qui n'existe pas à ce jour, malheureusement)) et d'Heretic II (version implants mammaires), se transforme tout à coup en simulateur de vol. Autant dire qu'au début, à la souris, on ne fait pas ce qu'on veut avec ses cheveux, et encore moins avec son dragon. Arokh finit donc bien souvent par s'écraser comme la station MIR sur la tête de Paco Rabanne ("Someone forgot his Rabanne ? " comme on dit à la télé). Mais petit à petit, le dragon fait son nid, et l'on parvient à se déplacer sans trop de problèmes. Il faut dire qu'Arokh est assez maniable, puisqu'il peut marcher, voler, et même straffer. Et c'est tant mieux, vu les périls qui attendent ce gros lézard volant. C'est un vrai plaisir d'attaquer les monstres au sol à coups de boules de feu depuis le ciel, alors qu'ils nous donnent pas mal de fil à retordre lorsque l'on est au sol.

MÉLANGE DES GENRES

Drakan n'est cependant pas qu'un jeu d'action. Évidemment, la partie aventure se limite comme trop souvent à trouver des leviers à tirer ou à pousser pour ouvrir des portes, ou bien encore à pousser des troncs d'arbres pour créer un pont. Pas délirant, délirant bien sûr. Mais on sera confronté à un problème de poulies et de plates-formes pour détruire la mine où se trouvait le frère de Rynn (qui s'appelle d'ailleurs Delon, ce qui n'a aucun rapport, mais n'en est pas moins amusant, enfin, je trouve). Il y a également quelques passages purement de plates-formes où il faut sauter sur des blocs instables, ou éviter des lames qui sortent des murs. Et comme toujours, ces passages semblent inutiles et artificiellement difficiles puisqu'ils sont en 3D. Cela dit, ils ne sont pas les plus nombreux du jeu. Les dialogues sont réduits à des scènes cinématiques, autant dire qu'ils ne servent qu'à présenter le scénario, ni plus ni moins. En plus de ces derniers, la carte nous permet de comprendre ce qu'il faut faire puisqu'elle indique l'objectif à atteindre, et le lieu sur la carte. C'est pratique, et l'on ne passe pas son temps à errer inutilement dans les niveaux. Une vraie bonne idée qui dynamise ce genre de jeu et qui réussit à préserver une grande part de liberté.

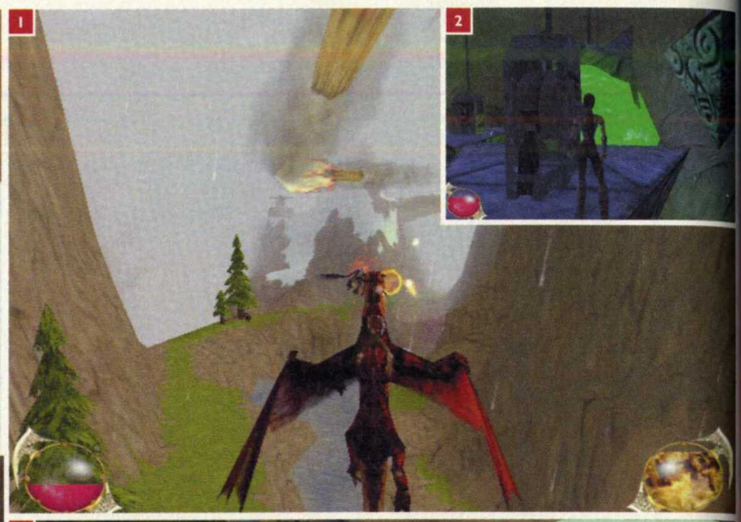
POUR LA SUITE, C'EST TOUT DROIT

Même si ce jeu est dynamique et permet de se sentir suffisamment libre, il n'en reste pas moins linéaire dans sa résolution. Par exemple, les passages ne s'ouvrent que lorsque l'on est passé par tous les points indispensables. En revanche, le dynamisme est plus évident lors des scènes d'action, bien évidemment : on est assailli par des orques, des araignées géantes, des "Scavengers"... On rencontrera même une espèce de monstre géant qui peut vous écraser ou vous projeter contre les murs comme un rien. Pour affronter tous ces dangers, il faudra donc gérer convenablement son inventaire en vérifiant le nombre de potions de vitalité dont on dispose, l'état des armes disponibles (car les armes s'usent si l'on s'en sert), et les objets magiques, souvent fort pratiques. On aura également accès à un arc, très utile contre les monstres les plus puissants. Il faudra donc prendre soin du stock de flèches.

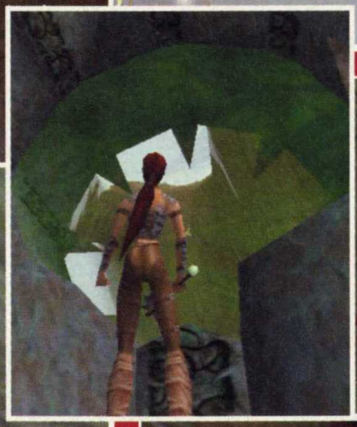
PLUTÔT TRÈS BON

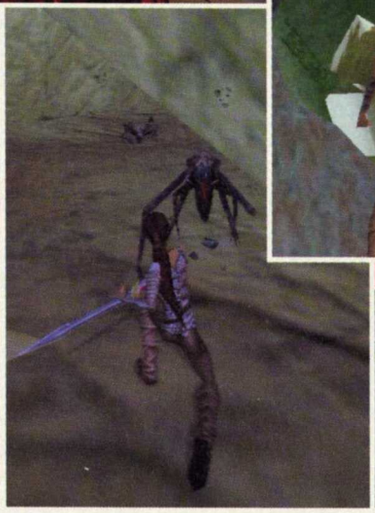
Au final, Drakan emporte mon adhésion (c'est déjà ça), car j'ai envie d'y jouer pour voir de nouveaux niveaux, de nouvelles armes, et découvrir le fin mot de l'histoire. La prise en main est vraiment bonne, la roulette de la souris est prise en compte et de nombreux raccourcis clavier permettent de réagir très vite. De plus, les armes sont nombreuses, et Arokh disposera bientôt de plusieurs sortes de souffles (feu, poison...). Cependant, Drakan souffre de quelques défauts, dont une gestion des combats qui n'est pas parfaite, des passages plates-formes pénibles et inutiles, et un manque d'armes de jet. Ceux qui ont aimé des jeux comme Heretic II, Tomb Raider et ceux qui regrettent que Die by the Sword ne soit pas bon, seront comblés avec Drakan. Ceux que l'usage d'armes blanches n'amusent pas pourront toujours se rabattre sur ShadowMan (auquel tout le monde devrait jouer tant il est excellent !).

Yann



1 - Le ciel est très encombré, ce qui rend les combats parfois difficiles à maîtriser.
2 - Il faut arranger les plates-formes pour détruire le cristal.
3 - L'un des ennemis les plus gros et les plus dangereux.
4 - Les flèches magiques seront utiles contre ce premier boss.
5 - Les flèches ont affaibli ce gros monstre.
6 - La localisation des coups permet de découper l'ennemi (ici, un bras en moins).
7 - Après une défaite en "dogfight".





DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : PSYGNOSIS/GT INTERACTIVE

79%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Yann : C'est clair, Drakan n'est pas le meilleur dans son domaine, mais il n'en reste pas moins un très bon jeu, et en tout cas une bonne alternative à Lara. Il souffre cependant de la présence de ShadowMan, mais parvient à se distinguer grâce à l'intervention très amusante du dragon.

Rodolphe : C'est sûr que comparé à ShadowMan, Drakan fait un peu pâle figure : univers moins adulte, prise en main plus complexe, manque d'armes à distance, impossibilité de se raccrocher aux bords des plates-formes... Mais Drakan reste un très bon jeu d'arcade-aventure, nettement au-dessus de ses concurrents directs.

+ GRAPHISMES MAGNIFIQUES, MOTEUR 3D SANS FAILLE, AVENTURE INTÉRESSANTE, ERGONOMIQUE

- ÇA RESSEMBLE TROP À TOMB RAIDER, TROP D'ARMES BLANCHES

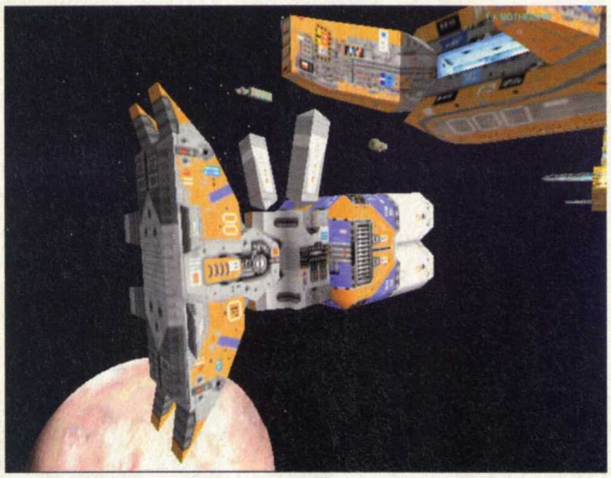
Richard Walter présente
HALLOWEEN
Coca-Cola
PARTY 99*
DIMANCHE 31 OCTOBRE
ZENITH-PARIS
DJ'S : MAX - FRED & ARNOLD T.
ANTOINE CLAMARAN - CORTI - PATRICK WINTER
Projections de films, animations & performances toute la soirée.
Locations : FNAC, VIRGIN MEGASTORE & points de vente habituels
* "Fête d'Halloween"
TWIX
M&M's
Sony Music
César
13ème RUE
Ciné Live
UP!
cryo

PC SOLUCES
Vidéo sur le CD

STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL
MINIMUM: PENTIUM II 233
CONSEILLÉ: PENTIUM II 300
OUI
8 JOUEURS
8 JOUEURS
direct3D

HOMEWORLD

NON, HOMEWORLD N'EST PAS LE HIT QU'ON ATTENDAIT, MAIS CE N'EST PAS UNE DAUBE NON PLUS. UNE RÉUSSITE INCOMPLÈTE ? PLUTÔT UNE BELLE RÉALISATION DESSERVIE PAR DES DÉFAUTS D'ERGONOMIE ET UN SYSTÈME DE JEU PERFECTIBLE.



Home sweet home

Je l'attendais avec beaucoup de curiosité, Homeworld. Les images et les infos qui filtraient depuis quelques mois mettaient l'eau à la bouche de n'importe quel aficionado de jeu de stratégie temps réel. D'ailleurs, pas besoin d'être joueur pour apprécier les graphismes superbes. Les designers ont vraiment été bien inspirés. Homeworld est magnifique, de ce côté-là vous ne serez pas déçu.

SPACE OPERA

Les conditions de vie sur la planète Kharak sont difficiles et les habitants connaissent de nombreuses légendes sur d'autres lieux d'un autre temps où ils n'avaient pas à se préoccuper exclusivement de leur survie. Des archéologues finissent par donner raison aux vieilles histoires en trouvant une pierre âgée de 3000 ans. Sur cette dernière est gravée un système solaire d'où ressort une planète particulière nommée Hiigara, terre d'origine ou maison si vous préférez, d'où le titre Homeworld. Persuadés qu'ils viennent d'ailleurs, les Kharakis entreprennent une énorme opération de colonisation en envoyant une expédition chargée de trouver la planète en question. Il s'agit en l'occurrence d'un énorme vaisseau-mère qui produit tout ce dont vous aurez besoin avec, à son bord, des centaines de milliers de colons cryogénisés. Mais pourquoi donc les ancêtres des Kharakis (traduction libre, je n'ai pas la version française) sont-ils partis de là-bas ? C'est ce que ne vont pas tarder à découvrir les expéditionnaires. En effet, le peuple qui les avait chassés occupe les lieux depuis des millénaires et il n'est pas prêt de laisser les habitants d'origine s'y réinstaller.

Le background est riche, cohérent, complété par une encyclopédie au format PDF, énorme et richement illustrée. La musique est bien - musique classique et New Age - et les deux campagnes sont relativement longues et bien animées. On retrouve les classiques missions d'escorte, de récolte de ressources très rapidement sous le feu de l'ennemi, de sauvetage. La difficulté est progressive. On passe d'abord par des missions courtes avec des objectifs simples à remplir, comme rapatrier les modules de cryogénisation à bord du vaisseau-mère, capturer un engin ennemi pour l'étudier et interroger l'équipage. Après avoir terminé les missions d'entraînement (qu'il vaut mieux suivre), on a l'impression que ce dernier se prolonge dans le début des campagnes. On sent que la prise en main peu orthodoxe a amené les réalisateurs à insister sur l'apprentissage.

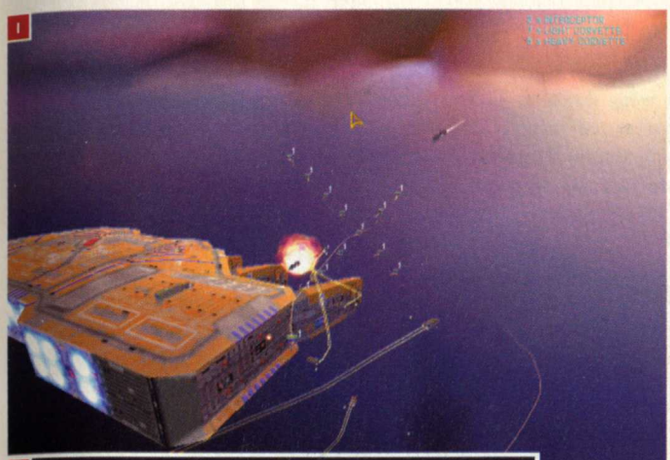
LA TÊTE DANS LES ÉTOILES ET LES PIEDS SUR TERRE

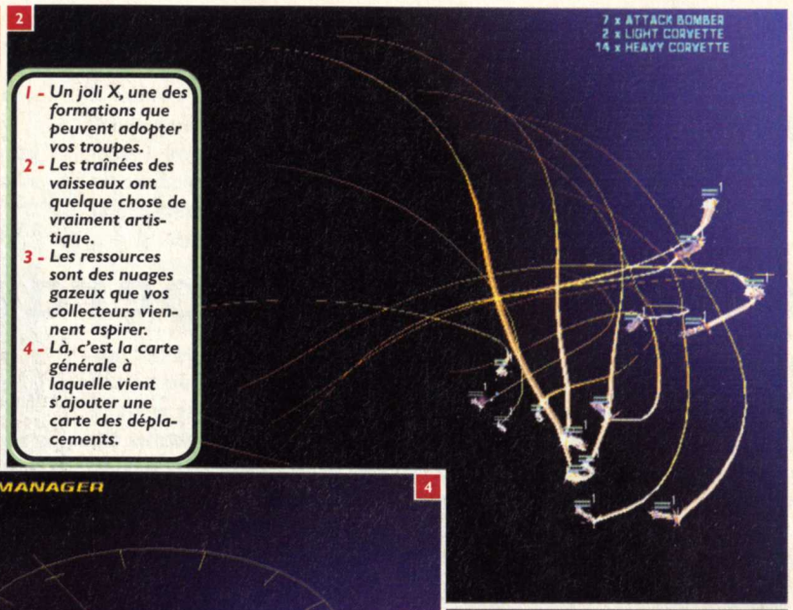
L'idée d'un jeu en STR (Stratégie Temps Réel) dans l'espace est très intéressante. Des perspectives de nouvelles techniques d'attaque, super !
Ben non. Lorsque vous engagez un combat, vous avez naturellement tendance à avoir des réflexes de plancher des vaches, ça marche, mais la troisième dimension n'apporte rien de plus.
Que vous exécutiez une "tenaille" classique de gauche et de droite ou du bas et du haut, en fait l'efficacité est la même. Autre problème, le moindre déplacement d'unités (pour les longues et moyennes distances) est une épreuve de force puisqu'au lieu de définir un chemin, vous devez tracer un vecteur. On passe dans une sorte de mode Carte où l'on doit, dans un premier temps, tracer un axe horizontal à suivre, puis jauger la bonne élévation tout en faisant tourner la carte dans tous les sens pour bien se rendre compte de la "profondeur" ou de la "hauteur" à laquelle se trouve la cible.

On finit par s'habituer, mais c'est galère. Les développeurs ont dû se prendre la tête sur la question. À mon avis, pour ce qui est de la carte, il aurait été tellement plus simple de rendre les cibles ennemies "magnétiques" lorsqu'elles figurent sur la carte. En effet, on aurait pu tracer la voie plus facilement tout en laissant la possibilité de le faire manuellement pour des objectifs géographiques ou d'occupation du terrain, euh pardon, de l'espace.

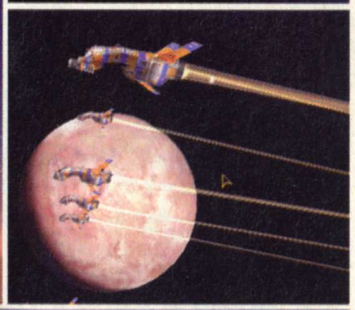
Reste que, dans la catégorie des déceptions, les deux camps qui s'affrontent possèdent les mêmes types d'unités (un peu plus d'une douzaine), et que l'intelligence artificielle laisse franchement à désirer en mode Solo vs CPU dans la version que j'ai reçue pour le test. Je pense qu'un grand nombre de joueurs débutants (l'action n'est pas super trépidante dans l'espace) se laisseront quand même séduire, tout comme les esthètes épris de SF. J'espère surtout qu'il y aura un Homeworld 2 qui effacera tous les défauts de son prédécesseur parce qu'il y a déjà matière à rendre celui-là génial.

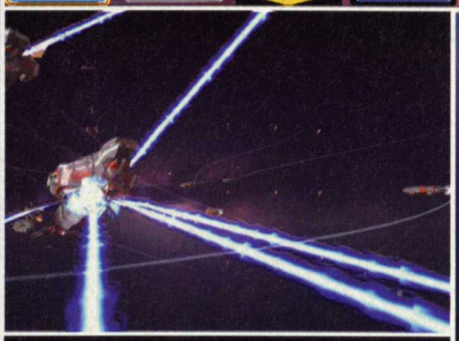
Luis

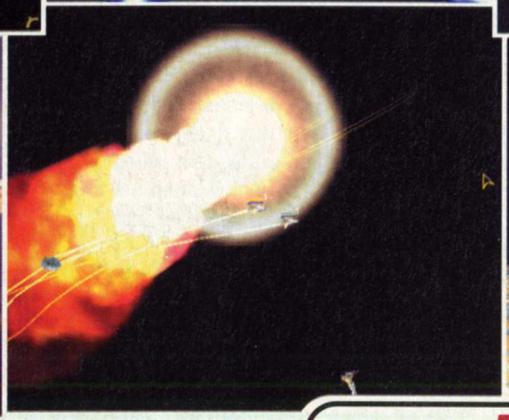


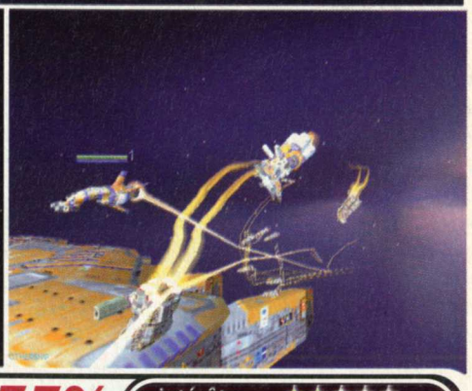


1 - *Un joli X, une des formations que peuvent adopter vos troupes.*
2 - *Les traînées des vaisseaux ont quelque chose de vraiment artistique.*
3 - *Les ressources sont des nuages gazeux que vos collecteurs viennent aspirer.*
4 - *Là, c'est la carte générale à laquelle vient s'ajouter une carte des déplacements.*









DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : RELIC ENTERTAINMENT/SIERRA

77%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Luis : On reste sur sa faim, le système de jeu est plutôt simple et il s'adresse à des joueurs débutants, mais les défauts d'ergonomie ne rendront Homeworld accessible qu'à des passionnés.

Jeff : Je me suis beaucoup ennuyé à maîtriser l'engin sans véritable récompense autre que visuelle. Les combats sont bourrins et confus, l'aspect stratégique est réduit à sa simple expression.

+ C'EST MAGNIFIQUE, ÇA NE RAME PAS SUR UNE CONFIG MOYENNE. L'ORIGINALITÉ ET QUELQUES BONNES IDÉES D'INTERFACE (AUTANT QUE DE MAUVAISES).

- UN SYSTÈME DE JEU QUI MANQUE DE FINESSE, IL SUFFIT D'AVOIR DIX-NEUF VAISSEAUX CONTRE VINGT ET UN POUR PERDRE QUOI QU'ON FASSE. L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE MANQUE DE PÊCHE EN MULTIJOUEUR.

PC SOLUCES — Vidéo sur le CD

AVENTURE

MINIMUM: PENTIUM 200

CONSEILLÉ: PENTIUM II 233

FAUST LES SEPT JEUX DE L'ÂME

Souhaitez-vous perdre votre âme ?

DANS LA MÊME LIGNÉE QUE RING OU ATLANTIS, LES ADEPTES DES TITRES "GRAND PUBLIC" VONT POUVOIR APPRÉCIER LE TOUT NOUVEAU JEU ÉDITÉ PAR CRYO. J'AI NOMMÉ : FAUST...

UN PACTE AVEC LE DIABLE...

Faust vous entraîne, dans une atmosphère inquiétante, à la découverte d'un parc d'attractions désaffecté dont le passé reste un mystère. Vous incarnez Marcellus Faust, le gardien de ce lieu appelé Dreamland, frontière entre le ciel et l'enfer. Vous devrez déjouer les pièges de Méphistophélès, personnage démoniaque et vil manipulateur, incarnation même de la tentation humaine. Sept âmes ont déjà succombé à son charme en se noyant dans les tourments de leurs passions. Des personnages charismatiques comme les sœurs siamoises, l'espion, le peintre ou encore le dompteur de tigres...qui pour leur malheur ont fait un pacte avec le démon. Vous êtes la prochaine proie de Méphistophélès et pour sauver votre âme, vous devrez élucider les sept mystères qui planent sur Dreamland. Êtes-vous prêt à jouer avec le diable ?

TERREUR, HUMOUR ET FANTASTIQUE...

Cryo, avec le concours des développeurs d'Arxel Tribe (à qui l'on doit déjà "Ring", l'adaptation du jeu d'aventure de "L'Anneau du Nibelung" sur nos PC) et de Anne Carrière Multimédia, propose ici un nouveau titre qui nous entraîne dans une aventure diabolique. Le jeu a été réalisé comme un épisode d'une série TV. Vous aurez droit à un générique, un prologue et un épilogue pour chacune des enquêtes que vous aurez à mener. Un soin particulier a été apporté à l'ambiance du jeu : c'est un mélange de scènes de terreur, d'humour noir et de fantastique (âmes sensibles s'abstenir !).

Pour découvrir pourquoi ces âmes en perdition ont succombé à la tentation, vous devrez résoudre de nombreuses énigmes dans les sept épisodes du scénario. Pour chaque énigme résolue, vous aurez droit à une bribe de "Flash Back". Au final, vous verrez à l'écran la totalité de la scène fatidique où le protagoniste s'adonne à la tentation. À la fin de chaque enquête, une interface sous forme de menu apparaîtra sur votre écran. Elle vous permettra de participer à loisir aux attractions du parc (train fantôme, jeu de pocker...), d'écouter de la musique ou encore de revisionner les films du jeu. La plupart des énigmes que vous aurez à résoudre ne devraient pas poser de problèmes : je clique un peu partout pour trouver des objets et une fois l'accessoire en main, je l'utilise par-ci par-là pour déclencher une action. Cependant, il y en a d'autres qui mettront vos neurones à rude épreuve (vous avez des cheveux ? Alors, c'est plus la peine d'aller chez le coiffeur !). Heureusement, une aide contextuelle pourra être sollicitée au fur et à mesure que vous progresserez. Encore faudrait-il déjà pouvoir progresser ! Ceci dit, rien n'est insurmontable, et cela ne pourra que rallonger la durée de vie de ce titre qui tient sur quatre CD.

UNE TRÈS BELLE RÉALISATION !

Techniquement parlant, je dois avouer que c'est beau, très beau même. La qualité graphique vous laissera pantois : rien que la scène d'introduction du jeu vaut le coup d'œil. Vous aurez droit à près d'une quarantaine de minutes d'animations 3D réalisées sur station "Silicon Graphics". Les dernières techniques du cinéma 3D ont été utilisées pour modéliser les personnages. Le jeu est géré par de nouveaux moteurs (CINview, CINmovie, CINsync) : vous pourrez effectuer des rotations à 360 °, obtenir des sprites animés en plein écran, et avoir des animations faciales en motion capture synchronisées. La bande musicale style jazz ravira les nostalgiques des années 20 à 60 avec la participation de célébrités comme Lee Koonitz, John Lee Hooker, Sarah Vaughan, Marvin Gaye, Stan Getz...

AIMEZ-VOUS LES JEUX CRYO ?

Il n'y a vraiment rien à dire sur la réalisation : c'est beau, bien animé et l'ambiance de Dreamland vous plongera tout de suite dans le jeu. Les amateurs de superbes décors et de graphiques y trouveront leur compte. Mais est-ce que c'est suffisant pour en faire un bon jeu ? Les fans d'"Atlantis" ou de "Ring" seront aux anges, mais les autres ? Si vous vous attendez à une révolution en matière de gameplay, vous allez être déçu. Votre souris va s'épuiser à force de cliquer n'importe où pour déclencher une action, et vous vous lasserez très vite des énigmes dont la cohérence vous paraîtra peu fiable et hasardeuse. Le scénario est pourtant bien construit mais votre aventure, assez linéaire, vous laissera perplexe. On peut également regretter que la durée de vie soit limitée, même si certaines énigmes pourraient ralentir votre progression. Au final, vous découvrirez un jeu agréable à jouer qui vous fera passer un bon moment visuel et auditif, mais sans plus.

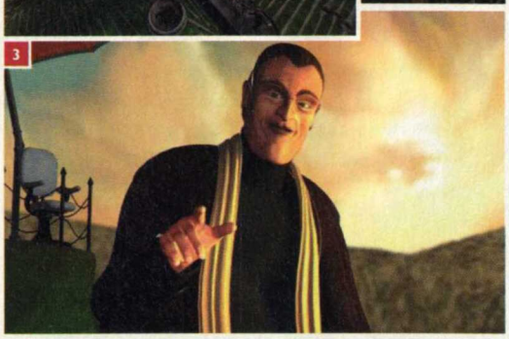
«Simon

1

1 - Voici Marcellus Faust, le personnage principal que vous incarnez dans le jeu.
2 - L'entrée du tunnel du train fantôme. Vous y accéderez après avoir résolu l'énigme des sœurs siamoises.
3 - Méphistophélès : "Ton âme est à moi..."
4 - Les graphiques sont très soignés et pendant le jeu, vous aurez de nombreux "Flash Back".

2

3



4

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : ARXEL TRIBE/ANNE CARRIÈRE MULTIMÉDIA/CRYO

70%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Simon : Après les quelques "daubes" que nous a sorties Cryo, on pouvait s'attendre au pire avec l'arrivée de Faust. Malgré une bonne réalisation, les énignes effectuées parfois sans aucune logique apparente ainsi que l'intérêt global du jeu en rebuteront plus d'un...

Jeff : Que tous ceux qui aiment les jeux Cryo se lèvent ! Faust est destiné aux joueurs grand public, aux amateurs de belles animations et de décors somptueux. Les autres poursuivront leur route...

⊕ BELLES SÉQUENCES ANIMÉES - AMBIANCE INQUIÉTANTE - SOIN APPORTÉ AUX GRAPHIQUES ET À LA BANDE SONORE.

DURÉE DE VIE LIMITÉE - LINÉARITÉ DU JEU - CHANGEMENT SYSTÉMATIQUE DE CD. ⊖

SIMULATEUR
MINIMUM: PENTIUM II 233
CONSEILLÉ: PENTIUM II 300

PANZER ELITE

Faisons un bond en arrière et revivons les célèbres scénarios de la Seconde guerre mondiale. Eh oui ! La guerre, encore et toujours la guerre (mais pourquoi tant de haine ?) Cette fois, c'est Wings Simulations Team qui s'y colle avec le concours de GT Interactive, qui en est l'éditeur. Aux commandes d'un Panzer, vous aurez la possibilité de jouer dans le camp des Américains ou des Allemands. Cette simulation de tanks en 3D vous entraînera au cœur de l'action des combats terrestres. Des missions variées vous seront proposées, comme les débarquements en Normandie, en Sicile ou encore en Lybie… Préparez-vous à connaître l'enfer ! Car l'enfer, vous allez le découvrir en jouant à Panzer Elite ! Des décors d'une laideur indescriptible, des bugs de collision à tout va, un souci des détails passé à la trappe et une animation à vous faire sauter au plafond. Je préfère encore jouer à Sherman M4 sur mon Atari ST 1040. Bref, une réalisation bâclée !

«Simon

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : WINGS SIMULATIONS TEAM/GT INTERACTIVE

25% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

SPORT
MINIMUM: PENTIUM 200
CONSEILLÉ: PENTIUM II 300

NHL 2000

Si vous avez lu les News, notamment celles concernant Rodolphe, vous comprendrez pourquoi je me retrouve à sa place aujourd'hui. Notez, je ne cherchais pas particulièrement à l'avoir. Je me sentais déjà bien dans mes boots de golf, alors les patins à glace... Bof. Et en fait pas du tout !

Tout est formidablement bien fait, aussi bien pour les néophytes (dont je fais partie), que pour les amateurs acharnés (dixit Jérôme du service multimédia, vous savez, avec Julien, le CD de PC Soluces...). Pour ceux qui ne veulent pas en savoir plus et qui utilisent un joystick deux axes, deux boutons, un mode Spécial est prévu. Pour les autres, un mode Dynastie a été créé : il s'agit de gérer son équipe du recrutement jusqu'à la Stanley Cup. Les commandes collent parfaitement à l'action et on se sent rapidement à l'aise, prêt à faire bouffer de la crosse. Les passes fusent, le palet file de crosse en crosse à toute allure, pour finir la plupart du temps dans la tête d'un défenseur ! Pas facile de marquer... mais quel plaisir de jeu !

Le hockey n'est peut-être pas le sport le plus populaire en France, mais il serait vraiment dommage de passer à côté d'un titre d'une telle qualité, uniquement parce qu'on ne joue pas au pied... **«François**

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : ELECTRONIC ARTS

91% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

COURSE
MINIMUM: PENTIUM 133
CONSEILLÉ: PENTIUM 233

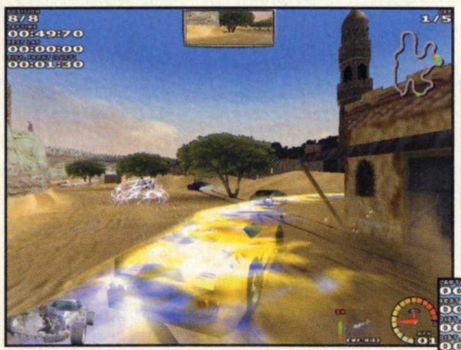
EXCESSIVE SPEED

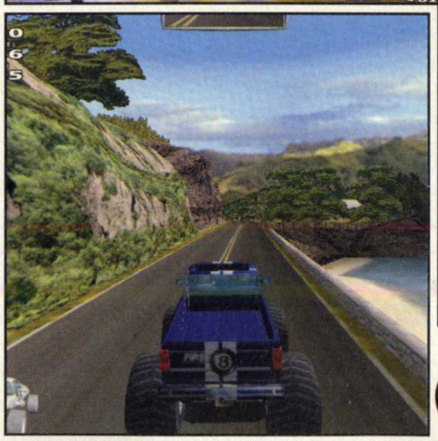
Les courses de voitures semblent être une source intarissable d'inspiration chez les développeurs. Ici, l'équipe de Synetic a choisi de prendre le chemin de la déraison en créant des courses complètement folles avec des véhicules non moins farfelus, sur des circuits du monde entier.

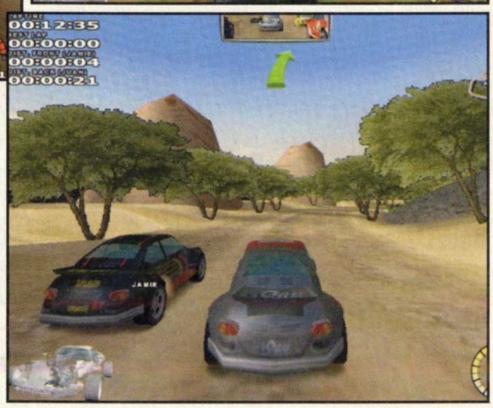
Ce qui est sûr, c'est que les développeurs se sont vraiment investis : le jeu, très riche, contient une belle quantité de voitures, de circuits, de modes de jeu, et patati et patata. Le problème est que si vous ne faites pas une partie rapide en mode Arcade et que vous comptez débuter une carrière de pilote, il vous faudra environ vingt minutes avant de voir un morceau de bitume. Les menus sont en effet trop pesants et en trop grand nombre pour que cela reste au service du jeu.

À part ce souci, le jeu est assez plaisant. Vous avez au total quarante véhicules différents (sportifs, voitures anciennes, bus, karts, pots de yaourt, F1, big foot, et des monstres réservés aux combats routiers). Vingt-quatre circuits sont proposés, avec variantes, pour arriver à un total de quatre-vingt seize ! Le tout se déroule dans sept décors/pays avec différentes surfaces. Les graphismes sont vraiment sympas, pas magnifiques, mais avec un rendu véritablement bon, surtout à la vitesse à laquelle ils défilent ! Tout va très vite et l'impression est réellement fun. La conduite est très typée arcade (quel que soit le mode).

L'ensemble est un peu soporifique et seules quelques courses vous laisseront un bon souvenir. Cela reste malgré tout un bon jeu de bagnoles bien marrant, mais qui ne sera jamais qu'un "bon petit jeu" ... **«François**







DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : SYNETIC / UBI SOFT

77% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

PC SOLUCES Vidéo sur le CD

WARGAME | MINIMUM: PENTIUM II 233 | CONSEILLÉ: PENTIUM III 300 | 4 JOUEURS | 4 JOUEURS | direct3D

PANZER GENERAL 3D

LA MACHINE MINIMUM CONSEILLÉE POUR FAIRE TOURNER PANZER GENERAL 3D EST UN PENTIUM 2 233 MHZ ÉQUIPÉ D'UNE CARTE 3D 8 MO. A PRIORI, CELA N'A RIEN D'EXCEPTIONNEL, SAUF QUAND ON SAIT QUE LE JEU EST UN WARGAME AVEC HEXAGONES. CHERCHEZ L'ERREUR....

3 fois mieux ?

Eh bien non, il n'y a pas d'erreur ; s'il faut une grosse machine, c'est que Panzer General 3D est tout simplement en 3D, ce qui constitue la grosse nouveauté de cette version (j'espère que le nom du jeu vous a quand même mis la puce à l'oreille). Vous vous souvenez combien les cartes était belles dans les précédents wargames de SSI comme People General : eh bien, elles sont encore plus étonnantes maintenant car entièrement en 3D, tout comme les unités d'ailleurs. L'effet visuel est garanti : les troupes au sol se déplacent en suivant le relief et la route tandis que les avions tournoient dans le ciel. On peut même faire tourner la carte et zoomer pour examiner d'un peu plus près les graphismes.

L'autre grosse innovation de Panzer General 3D, c'est l'importance donnée aux leaders. Chaque unité est maintenant dirigée par des leaders qui gagnent de l'expérience dans le feu de l'action. Deux unités identiques par défaut auront donc une puissance complètement différente, selon qu'elles sont dirigées par un leader à une étoile ou bien un leader médaillé en arborant cinq.

En effet, dans le second cas, l'expérience de ce leader lui permettra de donner davantage d'ordres à l'unité qu'il commande afin qu'elle tire ou se déplace plus souvent. Il pourra aussi lui faire effectuer quelques actions spéciales en fonction de la classe de l'unité : les unités de reconnaissance pourront se camoufler pour être moins repérables en territoire ennemi, l'artillerie pourra effectuer un tir de soutien pendant le tour de l'adversaire, ou bien encore les chars pourront se placer plus intelligemment pour être protégés par le terrain. En tout, il y a une vingtaine d'ordres spéciaux qui développent un peu plus l'aspect stratégie.

UNE DURÉE DE VIE INOUÏE
MAIS UN RÉALISME LIMITÉ

Pour ce qui est de la durée de vie, elle est incroyable : non seulement le jeu permet de jouer à huit campagnes qui se déroulent sur la plupart des fronts (on combat aussi bien en Afrique du Nord avec Rommel que dans les Ardennes avec Patton), mais il y a en plus des missions libres et la possibilité de jouer en réseau à quatre. Quand on sait qu'une simple bataille peut prendre plusieurs heures et qu'il y en a une centaine proposée : vous n'aurez sûrement pas fini le jeu avant le prochain millénaire ! Sans compter que l'ordinateur joue très bien et que la plupart des missions vous mettront dans une position difficile...

Malgré de nombreuses qualités, Panzer General 3D reste tout de même un wargame assez peu réaliste, car il reprend tous les défauts de la série des "Five Stars" dont il est indirectement issu (cette série comprend des jeux comme Fantasy General, les précédents Panzer General...).

Ainsi on ne peut toujours pas empiler les unités dans une même case (au mieux, on peut mettre une unité aérienne et une unité terrestre ensemble).

Cette limitation est une véritable hérésie pour tout stratège car non seulement elle empêche de constituer une armée qui fonctionne en synergie mais elle rend en outre les unités beaucoup trop exposées : un escadron de char sera facilement mis en danger par des avions car il n'aura pas de couverture aérienne directe. Et cette impossibilité d'empiler les pions devient encore plus énervante quand il s'agit de déplacer les troupes car une case déjà occupée ne peut plus être traversée : on se croirait dans les embouteillages d'un départ en vacances lorsqu'on veut déplacer rapidement des troupes sur des petites routes.

L'autre défaut principal, c'est le mécanisme de jeu en tour par tour : comme chaque joueur déplace et attaque successivement, on en arrive à des situations bien peu crédibles, une unité pouvant passer à côté de vos troupes comme si elles n'étaient pas là (de plus il n'y a même pas de zones de contrôle pour empêcher cela). Depuis le temps que SSI travaille à améliorer cette série, ils auraient quand même pu intégrer ces améliorations.

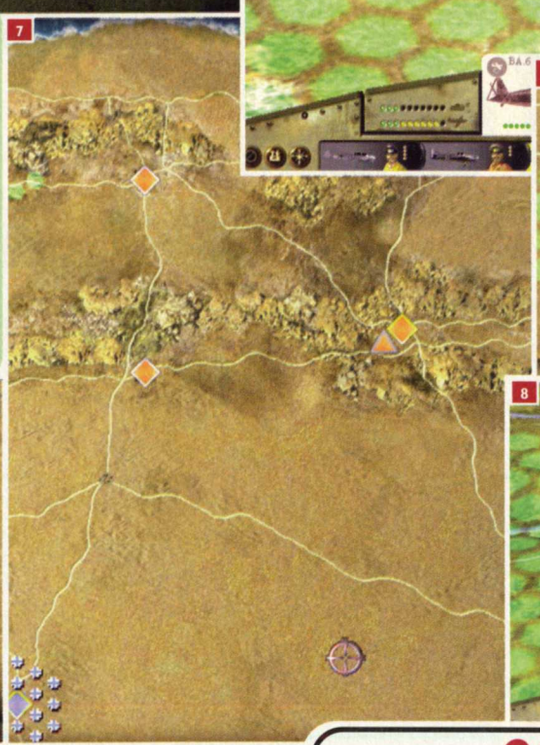
LE MEILLEUR WARGAME GRAND PUBLIC

Bien sûr, ces défauts n'en sont vraiment que pour des wargamers acharnés car cela ne gêne en aucune façon le plaisir que procure le jeu. Bien au contraire puisque cela simplifie la manière de jouer même si c'est au détriment du réalisme ; sans doute pour satisfaire un public de joueurs novices.

Parmi les défauts mineurs mais énervants, il y a les musiques, bien réalisées mais vite saoulantes : des marches militaires ou de la bonne grosse musique allemande type fête de la bière qu'on ne peut pas supporter plus de dix minutes à moins d'être bourré comme un coing. Enfin, les briefings ne sont pas d'une grande clarté (on perd toujours cinq minutes à chercher sur la carte les villes qu'on doit capturer).

Panzer General 3D est donc de loin le meilleur des wargames grand public et l'innovation de la 3D le rend vraiment très attrayant. Il cumule cependant quelques petits défauts qui énerveront les vrais wargamers.

Jeff



1 - Dans cet écran, on recrute les leaders et on choisit les unités (la disponibilité du matériel varie en fonction de l'époque).
2 - Un avion est en feu : c'est signe que l'unité est sur le point d'être détruite.
3 - L'attaque d'un bunker est toujours très difficile à cause de leur résistance.
4 - Chaque unité est décrite par huit paramètres : portée tir, portée de visualitation, résistance contre les attaques aériennes...
5 - Cet écran permet de voir son armée.
6 - Les routes permettent de se déplacer beaucoup plus loin.
7 - La carte stratégique indique les objectifs : les losanges sont des villes à prendre à tout prix.
8 - La case jaune indique l'endroit où se trouve une unité, la case rouge signale une cible et les cases vertes les lieux où l'unité peut se rendre.

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : SSI/TLC EDUSOFT

88%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Jeff : Panzer General est un bon jeu, il faudrait être très difficile pour dire le contraire. Je regrette juste que les mécanismes de jeu ne soient pas un poil plus inspirés, histoire de profiter vraiment du nouveau souffle qu'apporte la 3D.

Simon : Avec ce genre de jeu, on a tout son temps : le temps d'apprécier les graphismes, le temps d'élaborer une stratégie, le temps de s'amuser. Panzer General 3D est passionnant et pourtant les wargames ne m'ont jamais trop attiré....

+ C'EST LE PLUS BEAU WARGAME CLASSIQUE, LA DURÉE DE VIE EST INCROYABLE, LE SYSTÈME DES LEADERS QUI GAGNENT DE L'EXPÉRIENCE.

- LA MANIABILITÉ N'EST PAS TOUJOURS EXCELLENTE À CAUSE DE LA 3D, LES MÉCANISMES DE JEU SONT UN PEU VIEILLOTS.

ARCADE | MINIMUM : PENTIUM 166 | CONSEILLÉ : PENTIUM 300 | direct3D

DRIVER

À la casse

Pour vous parler de Driver, il faut que je vous rafraîchisse la mémoire. Qui a commis ce jeu ? Reflections. Reflections, on en avait entendu parler pour d'autres jeux tels que Shadow of the Beast (mais actuellement ça ne nous intéresse pas), mais aussi et surtout Destruction Derby. Celui-là était grand, beau, fun, on y jouait la bave aux lèvres, pendant... cinq minutes. Ensuite, tout se ressemblait, on s'ennuyait.

Votre boulot, c'est chauffeur...

Là, c'est pareil mais avec en plus des défauts inadmissibles. Mais bon, avant tout, c'est quoi Driver ?

C'est un jeu de courses-poursuites dans les rues de plusieurs grandes villes américaines. Ça se veut un hommage à Bullit, mais en réalité, ça fait plus penser à l'émission débile de TF1 où pendant une heure, des flics poursuivent des mecs bourrés. Ça s'appelle : "Ça vaut le détour". Franchement, regardez : vous pourrez quantifier le dégré de médiocrité de la télé.

Cet engin qui semble peser des tonnes...

Driver vous met dans la peau d'un flic chargé de remplir des missions pour des gangsters, histoire de les infiltrer. Votre boulot, c'est chauffeur. Vous devrez donc jouer les taxis dans de nombreuses occasions : attaques de banque, transports de caïds... Les missions ne se ressemblent pas et elles sont très spécifiques. C'est un jeu de bagnoles qui nous fait vivre une aventure. Le graphisme est somptueux. On voit un clipping assez fort et un peu pénible mais les bagnoles sont bien modélisées et les rues de San Francisco, qui est l'une des deux villes de départ, sont également très réussies. Au début, la conduite de la voiture est assez désagréable, mais on apprend vite à maîtriser cet engin qui semble peser des tonnes dans les virages et trois grammes quand il passe sur la moindre bosse. Hélas, mille fois hélas, on n'a pas l'impression que l'éditeur possède une équipe de joueurs. En effet, sur le papier, tout a l'air bien. Mais quand on commence un peu à rentrer dans les missions ou dans certains challenges, on déchante vraiment. Je pense être, avec les autres journalistes qui ont fait ce test, le premier à y jouer. Il est impossible que le jeu ait été essayé chez le développeur, ou alors, on n'a pas les mêmes valeurs de jouabilité.

Tout d'abord, les missions sont on ne peut plus dures. Imaginez : la première mission se passe dans un parking. Vous devez montrer au caïd que vous êtes l'homme qu'il lui faut. Pour le lui prouver, vous devez effectuer une série de figures dans un parking : un 360, un 180, un 180 arrière, un slalom, test de frein, test de vitesse, test de frein à main, et tout ça en un temps très limité. Bref, je n'ai pas réussi à passer cette mission. J'ai demandé à Yann, qui n'est pas réputé pour sa patience : il y est quand même parvenu. La deuxième mission est plus simple : il s'agit de récupérer les auteurs d'un hold-up à la sortie de la banque et de les amener à un point précis. En fait, dans cette mission, on parcourt toute la ville en évitant les voitures de police et en priant pour que la voiture ne lâche pas. Bon, cette mission peut encore aller, si ce n'est qu'à l'arrivée, il ne faut pas être poursuivi par les flics ou bien les semer. Le problème, c'est que votre voiture ne peut pas aller très vite et celles des flics, pas très lentement. Par conséquent, la moindre erreur est fatale. Ensuite, on a le choix entre deux missions. Notre éminent collaborateur MK a terminé le jeu sur Playstation et nous a expliqué qu'il y a une arborescence de missions assez complexe.

J'en veux à la terre entière...

Peu importe, car je sens que ce jeu va trop vite me gonfler pour aller beaucoup plus loin. La mission suivante, je vous en parle quand même, est une aberration. Vous devez aller chercher un caïd. Il n'est pas très loin de votre point de départ et vous avez pas mal de temps. En fait, il faut arriver sans être suivi par les policiers. Il s'agit donc de respecter le code de la route, de ne pas faire d'excès de vitesse, de s'arrêter aux feux rouges. Bonne idée. Je m'arrête à un feu : j'ai le malheur d'emboutir la voiture de devant. Et là, c'est la charge : une voiture de police me rentre dedans à deux cents à l'heure. Je recommence la mission en prenant toutes les précautions. J'arrive au point de rencontre, je m'arrête sous la flèche. Et... rien. Il faut toujours se trouver précisément sous la flèche, mais la zone d'activation pour la réussite de la mission est extrêmement réduite. Du coup, je recule, j'avance, rien. Je recommence deux ou trois fois, ça ne marche pas. Je tape une crise de nerfs, ça m'agace au plus haut point. Je gueule dans le bureau, plus que d'habitude, j'en veux à la terre entière alors que je ne devrais m'en prendre qu'à l'équipe de développement qui sait faire des produits avec un bon moteur, c'est le cas de le dire, mais qui n'a jamais vu un jeu. On se rabattra sur les autres modes du jeu qui amuseront cinq minutes. Globalement, c'est à fuir.

Léo de Urlevan

1 - On peut regarder en arrière pour voir les éventuels poursuivants.
2 - Tiens ! La voiture de Luis !
3 - Comme l'escargot, on se retrouve facilement sur le toit.
4 - Ce mode de jeu est particulièrement inintéressant.
5 - Sans doute le truc le plus passionnant du jeu : la destruction de palissades.

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : REFLECTIONS/GT INTERACTIVE

60%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Léo de Urlevan : Ben pourtant, je l'attendais... Et une fois de plus, c'est une déception. Les éditeurs ont le don de faire monter la sauce sur des produits qui feraient bien d'être testés avant d'être vendus. L'injouabilité est le mot qui vient à l'esprit au bout de dix minutes.

Yann : Énervement, voilà le mot qui vient à l'esprit quand on joue à Driver. Enfin, c'est le résultat de l'injouabilité annoncée par Léo. Du coup, on attendra même pas Driver 2 avec impatience.

\+ LA CONDUITE AGRÉABLE • LE GRAPHISME • L'AMBIANCE

\- INJOUABILITÉ GÉNÉRALE • EXASPÉRANT • PAS TRÈS SOUPLE • PAS DE MODE MULTIPLAYER QUI AURAIT PU DEVENIR JOUABLE.

Chéri,
et si ce soir
tu m'emmenais
au cinéma...

01 02 40 30 20 10®

Les Films, les Salles, même les Billets

Appel normal non surtaxé

AlloCiné®

Ça donne envie d'y aller !

www.allocine.fr

La chaîne musicale MCM

www.mcm.net

SFR Accès direct CINE

Soit 2463 (2F/appel + com. normale)

Ciné Live

LE MAGAZINE DU CINÉMA

Europe 2

PC SOLUCES
Vidéo sur le CD

STRATÉGIE/ACTION
MINIMUM : PENTIUM II 266
CONSEILLÉ : PENTIUM II 300
direct3D

SHADOW COMPANY

Sim Bob Denhard

Shadow Company, c'est loin d'être mauvais. Vous dirigez une équipe de mercenaires du monde entier, des spécialistes dans leur domaine. Par exemple, l'Irlandais est un spécialiste des explosifs. Forcément, c'est d'ailleurs passé au Journal Officiel Irlandais : tout Irlandais doit savoir manier des explosifs. Mort aux clichés !

Vous dirigez un peu plus d'une quinzaine de mercenaires. Pour chaque mission, vous n'en sélectionnez que quelques-uns selon leurs aptitudes. Une mission comporte toujours plusieurs objectifs. Dans la première, par exemple, il faut se débarrasser d'une patrouille, d'un avant-poste, d'un camp et d'un site de missiles SAM. Tout ça, avec trois personnages. Quand on exécute cette mission pour la première fois, on ne fait pas trois pas.

En fait, c'est bien simple, il y a comme un léger problème de maniabilité. On peut tout faire à la souris, alors évidemment, on utilise ce périphérique. Mais c'est assez compliqué : déplacer le curseur sur les bords de l'écran vous fait bouger la carte sur les quatre points cardinaux, ça, c'est simple. Appuyer sur le bouton et déplacer la souris vers le haut et vers le bas vous fait changer le niveau de zoom, en modifiant l'inclinaison de la caméra. Mais si en appuyant sur bouton, on va à droite ou à gauche, alors là, on pivote autour d'un axe situé sur le personnage. Le problème, c'est que plus on pivote, plus on s'éloigne du personnage, en hauteur. On essaie de récupérer en baissant la souris mais on ne peut pas faire autrement que de s'éloigner. Si on appuie sur le bouton droit puis sur le gauche, là on se rend rapidement d'un point de la carte à un autre en se déplaçant latéralement. Bref, vous l'aurez compris, on passe plus de temps à comprendre le déplacement de la caméra qu'à réellement s'impliquer dans le jeu. Et c'est vraiment dommage car ce dernier est très bien.

Vos personnages peuvent faire de nombreuses choses. Dans les déplacements, ils rampent ou se mettent à genoux, ils marchent ou ils courent. Leur équipement est classique mais très complet : on trouve des lunettes pour voir la nuit, des trousses de soins, des armes et des munitions. D'ailleurs, à ce niveau-là, il y a vraiment le choix : des 9mm, des uzis, des fusils à pompe, et ça, ce n'est que le début. En effet, on peut voir dans les aptitudes des personnages une catégorie "Snipe". Je n'ai pas trouvé d'arme correspondante mais j'aimerais bien essayer : ça doit bien simplifier la vie, car l'autre gros défaut du jeu vient de son brouillard de guerre.

Dans la vraie vie, il y a un brouillard de guerre naturel : c'est notre œil qui ne distingue plus certains petits détails à partir d'une grande distance. Les jeux de stratégie en temps réél exploitent cette idée pour rendre les jeux plus réalistes. Dans Tiberian Sun, il est concevable de ne voir apparaître des ennemis qu'à partir d'un certain point car le jeu s'y prête bien. Ici, vous dirigez des bonshommes qui ne peuvent pas voir très loin. Et le brouillard de guerre est très abrupt. Si, par exemple, un ennemi se rapproche de l'un de vos hommes à quinze mètres, ce dernier ne le verra pas, même pas une ombre ou un poil, mais à quatorze mètres quatre-vingt dix-neuf, il le distinguera nettement. C'est d'autant plus gênant qu'en général les ennemis ne sont pas seuls. Alors bon, vous allez me dire : "Oui, c'est un jeu, tu te bases sur le fait que ce n'est pas réaliste pour le critiquer alors que le problème, c'est que tu n'arrives pas à passer la mission. Le problème ne vient pas du manque de réalisme mais de la difficulté." Alors déjà, j'ai horreur qu'on me tutoie. Et ensuite, c'est le jeu qui se veut réaliste : les mouvements des personnages sont bien réalisés et il n'y a que ça qui choque. Du coup, ça choque d'autant plus. Alors oui, ça le rend plus difficile mais avec cette maniabilité à deux balles, quand on est en plein combat, je peux vous assurer qu'on en taperait des crises de nerfs.

Léo de Urlevan

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : SINISTER GAMES/UBI SOFT

76%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Léo : Après avoir installé ce jeu sur une bonne configuration, on peut être séduit. Quelques heures de jeu plus tard, on le trouve intéressant, c'est le moment de prendre en main l'interface difficile. C'est dommage car tout le reste est intéressant.

Jeff : Voilà un jeu avec un peu d'innovation. On peut piloter des jeeps, des tanks, plein de véhicules, on gère pas mal de bonshommes aux caractériques propres. Ça part un peu dans tous les sens et c'est ça qui est vraiment intéressant.

+ GESTION DES PERSONNAGES • MISSIONS • FUMÉE, EXPLOSIONS

− MANIEMENT • BROUILLARD DE GUERRE TROP RIGIDE

SOUL REAVER
LEGACY OF KAIN
Le jeu qui saoule

JE SAIS, L'ACCROCHE EST FACILE, MAIS JE NE VOIS PAS POURQUOI JE ME PRENDRAIS LA TÊTE POUR TROUVER UNE ACCROCHE DIGNE DE CE NOM ALORS QUE LES PROGRAMMEURS ONT VISIBLEMENT BÂCLÉ CE JEU POURTANT PROMETTEUR. CONSTAT D'ÉCHEC...

Ce jeu débute longtemps après le premier Legacy of Kain, alors que Kain (que l'on incarnait dans le premier épisode) est devenu le chef des vampires. Surpuissant, il dote ses "fils" de nouveaux pouvoirs et de nouvelles mutations. Oui mais voilà, un jour, Raziel se voit pousser des ailes avant que Kain n'y ait pensé. Fou de rage, ce dernier projette le pauvre Kain dans un vortex de souffrances. Une éternité plus tard (façon de parler), vous êtes ramené à la vie par une force surnaturelle qui vous demande de vaincre Kain. Transformé en loque vampirique, avec vos fragments d'ailes dans le dos, vous partez donc combattre les vampires.

Pour combattre les vampires, rien de plus simple, il vous suffit de les frapper violemment jusqu'à ce qu'ils soient assommés. Reste alors à les faire brûler, les empaler ou les jeter dans l'eau.

Le monde de Soul Reaver est divisé entre le monde réel et le monde spectral. Dans le premier, vous êtes invulnérable et pouvez lancer des sorts. Si vous "mourez" (façon de parler puisque je viens de vous dire que vous êtes invulnérable), vous retournez dans le monde spectral, où vous êtes invulnérable mais ne pouvez plus lancer de sorts. Si vous mourez de nouveau (toujours façon de parler), vous êtes renvoyé dans le monde spectral, mais plus loin, à un point de sauvegarde en fait.

DE BONNES IDÉES, MAIS C'EST BIEN TOUT...

Raziel est capable de se battre, de prendre des armes, de jeter des objets à la face de ses ennemis, de les soulever pour les jeter sur divers objets mortels, de sauter très haut, de s'accrocher in extremis au bord des plates-formes et même de planer un peu (il a encore des restes d'ailes). Autant d'actions qui nous promettaient une bonne prise en main et des énigmes dignes de ce nom. Mais voilà...

Les sauts sont pénibles, très pénibles. Certains passages vous forceront à effectuer plusieurs sauts très proches les uns des autres en un temps très limité. Les combats sont affreusement répétitifs, d'autant plus que toutes les créatures réapparaissent lorsque l'on passe d'un monde à l'autre. Il faut parfois passer dans le monde spectral pour avoir certaines capacités particulières ou parce que l'on est "mort". Pour revenir dans le monde réel, il faut avoir son énergie vitale au maximum et trouver une zone de retour. Les sauvegardes sont nulles : on se retrouve dans le monde spectral et il faut retrouver son chemin, sachant que l'on active petit à petit des portes dimensionnelles à certains points particuliers. C'est de ces portes que l'on reprendra l'aventure. Les niveaux sont vastes, se ressemblent tous et renforcent d'autant plus l'impression de répétition ainsi que l'impression de répétition. Et les énigmes consistent le plus souvent à pousser des blocs pendant plusieurs minutes... Bref, pour ce qui est du concept ou de la réalisation, Soul Reaver se défend. Pour ce qui est du plaisir de jeu, en revanche, Soul Reaver sèche l'appel.

Yann

1 - Raziel dévorant une âme dans le monde spectral
2 - La confrontation avec Kain.

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : CRYSTAL DYNAMICS/EIDOS

65%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Yann : Après avoir testé Drakan, j'ai détesté Soul Reaver. Après le test de Drakan, j'avais encore envie de jouer à Drakan. Après le test de Soul Reaver, j'ai rejoué à Drakan.

Rodolphe : Merci Yann de m'avoir fait jouer à Soul Reaver, car ce truc m'a redonné envie de jouer à ShadowMan, qui reste le meilleur dans ce domaine. Eidos refait plus ou moins les mêmes erreurs qu'avec Tomb Raider, mais là, Raziel n'est même pas sexy !

+ C'EST BEAU, C'EST FLUIDE, LE MONDE DES VAMPIRES EST BIEN UTILISÉ.

− C'EST SANS INTÉRÊT, ON A VU MILLE FOIS MIEUX AILLEURS, C'EST RÉPÉTITIF ET AFFREUSEMENT MAL RÉGLÉ.

PC SOLUCES Vidéo sur le CD
ARCADE/AVENTURE
MINIMUM: PENTIUM 200
CONSEILLÉ: PENTIUM II 300
direct3D

SYSTEM SHOCK 2

LOOKING GLASS EST RÉPUTÉ - À JUSTE TITRE - POUR FAIRE DES JEUX COMPLEXES DOTÉS D'UNE GRANDE PROFONDEUR. SYSTEM SHOCK 2 NE DÉROGE PAS À LA RÈGLE, ET TENTE LE PARI INSENSÉ DE RENDRE LES DOOM-LIKE "INTELLIGENTS". IL Y PARVIENT, ET DE BELLE MANIÈRE !

Nous sommes dans le futur, alors que l'humanité est parvenue à réaliser son rêve le plus fou : voyager à la vitesse de la lumière (en fait, le rêve de l'humanité, c'est devenir célèbre, mais c'est moins noble). Bref, on envoie un vaisseau, le Von Braun, du côté de Tau Ceti V, à des années-lumière de la Terre. Dans System Shock 2, vous incarnez une nouvelle recrue de l'UNN, formée dans divers domaines techniques, physiques ou psychiques. Malheureusement, au cours du voyage, le pire se produit, et le pire, c'est que vous ne savez pas quoi ! En effet, en 2072, Shodan, une entité virtuelle dotée d'une imagination sans limites, crut devenir une déesse pouvant décider du destin de l'humanité. Quarante ans plus tard, elle est de retour...

QUE SAIS-JE ?

Vous voilà donc plongé au cœur d'une aventure très cyberpunk, où vous devrez être à la fois un roi de la gâchette et un dieu du clavier. Mais System Shock 2 ne se contente pas de vous donner deux, trois caractéristiques et d'annoncer fièrement que c'est un jeu de rôles digne de Baldur's Gate. Ici, au contraire, vous avez un grand nombre de caractéristiques, que vous pourrez faire évoluer au cours de la partie comme bon vous semble. Il faudra donc améliorer la force, l'endurance, la puissance psychique, l'agilité, les compétences cybernétiques, le piratage, la réparation, la modification, la maintenance, la recherche, le maniement des armes standard, énergétiques, lourdes et exotiques, et apprendre une quarantaine de compétences psychiques (cryokinésie, télékinésie, protection, puissance au corps à corps...). Comme vous le voyez, la gestion de votre personnage ne sera pas une mince affaire, ni une option intégrée à la va-vite dans le jeu. En effet, toute l'aventure est basée sur l'apprentissage de nouvelles compétences. Pour obtenir ces compétences, vous devrez vous arrêter devant les diverses bornes parsemant le jeu, et les "acheter" avec les cybermodules que vous aurez récupérés sur les cadavres et dans les containers.

30 MILLIONS D'AMIS

Vous vous réveillez donc après une cure de sommeil sous monitoring plutôt longue, alors que le vaisseau spatial connaît quelques graves problèmes techniques. Vous risquez en fait d'être aspiré dans le vide intersidéral si vous ne vous maniez pas un peu. Très vite, vous rencontrerez les premiers hydrides, des créatures immondes issues d'un croisement entre un humain et un extraterrestre (mais rien de sexuel, rassurez-vous). Ces derniers ressemblent à des zombies, comme dans Half-Life. Vous pourrez en apprendre plus sur la situation en écoutant les divers messages enregistrés par les morts avant qu'ils ne le soient (morts). De plus, des caméras de surveillance déclencheront l'alarme dès qu'elles vous auront détecté, des tourelles vous tireront dessus au moindre mouvement, et des robots en viendront aux mains. Même les chimpanzés de laboratoire, dotés de pouvoirs psychiques, vous agresseront sans réfléchir (ce ne sont que des singes après tout). Bref, si System Shock 2 n'est pas un Doom-like à la Kingpin ou à la Quake III, loin de là, il n'en reste pas moins qu'il fait la part belle à l'action lorsque cela s'impose. Et si vous déclenchez l'alarme, les ennemis déferleront sur vous par vagues, vous forçant à gâcher vos munitions ou à vous risquer au corps à corps (mais clef à molette contre fusil à pompe, c'est pas super réglo, donc méfiance).

C'est là la première difficulté de System Shock 2 : gérer ses munitions et sa vie, car tout semble assez réaliste. On ne trouve donc pas des tonnes de munitions, et il faudra faire mouche à chaque fois pour ne pas se retrouver sans arme trop rapidement. De même, si l'énergie psychique préserve la couche d'ozone, elle vous flanquera des maux de tête lorsque vous n'aurez plus de seringue psy pour réalimenter le moteur. De même, les seringues de soin n'auront pas un effet magique sur vous, et vos points de vie auront tendance à remonter lentement pour vite plafonner. Donc, gare à vos miches !

L'ÉLECTRONIQUE AMUSANTE

Les compétences ne vous permettront pas simplement de courir plus vite ou de frapper plus fort, nous ne sommes pas dans Jedi Knight ! L'une des caractéristiques vous permet de modifier vos armes, déjà nombreuses, pour les améliorer (le pistolet, que l'on trouve assez vite, peut ainsi tirer par rafales de

Un System au point

1 - En concentrant son pouvoir, on en augmente la puissance.
2 - Ce fantôme est tout à fait explicable en termes scientifiques.

3 - Le piratage est simple : il suffit d'aligner trois cases sur une ligne.

4 - Cette borne permet d'améliorer certaines caractéristiques gratuitement.

5 - On peut consulter tous les messages reçus pour retrouver un indice.

6 - La liste des tâches à effectuer permet de ne jamais être perdu dans l'aventure.

7 - Les cartes sont touffues mais restent claires.

8 - On peut vérifier à tout instant les compétences acquises.

9 - On peut améliorer ses armes si l'on a la compétence nécessaire.

trois). Mais attention, car en utilisant les armes, vous risquez de les enrayer. C'est là que la compétence réparation fait son apparition en vous permettant de les faire fonctionner à nouveau. Mais toutes ces actions vous coûteront un certain nombre de "nanites", sortes de crédit informatique dans le jeu. De plus, vous ne pourrez pas réparer vos armes en plein combat, car le temps continue à s'écouler. Vous récupérerez ces fameuses nanites en cours de jeu, et vous vous apercevrez très vite qu'elles valent de l'or et qu'il ne faut pas les dépenser inconsidérément. Ainsi, des appareils ressemblant à s'y méprendre à des distributeurs automatiques vous permettront de récupérer des munitions et des seringues. Ces dernières ne contiennent bien entendu pas de drogue euphorisante, mais des potions de soin, d'augmentation de l'énergie psychique, de décontamination radioactive ou d'annulation des effets des poisons. Plus besoin d'héro quand on a à portée du coude des seringues qui permettent d'être bien dans son corps, bien dans sa tête (je déconne).

Mais là où les nanites seront les plus utiles, c'est lors des phases de piratage des systèmes. Dans System Shock 2, en effet, il vous est possible d'utiliser votre compétence "Hack" pour ouvrir des portes fermées par des codes, ouvrir des coffres pour en dérober le contenu, et surtout désactiver le système de surveillance pour un temps. Pour réussir un piratage, une amélioration ou une réparation sur une arme, il vous faudra jouer à un petit jeu "idiot". À l'écran, vous voyez une espèce de damier représentant diverses zones du programme. Le but est simple : allumer trois cases sur une même ligne. Rassurez-vous, il n'y a pas de casse-tête là-dedans, mais simplement un tirage au sort. En fonction de la difficulté de la manœuvre et de votre compétence, vous aurez plus ou moins de chances d'allumer une case. Comme chaque essai vous coûte quelques nanites, vous comprenez qu'il vaut mieux avoir de la chance. De plus, il vous faudra un certain niveau de compétence pour accomplir ces tâches. Certains coffres particulièrement bien protégés réclameront ainsi un niveau de piratage élevé.

Bref, c'est bien la première fois que l'on peut choisir le profil de son personnage dans un Doom-like, en le spécialisant dans l'usage des armes lourdes, les compétences techniques, les pouvoirs psychiques ou un subtil dosage entre toutes ces possibilités. Notez, on n'est pas pris au dépourvu puisque l'on dirige le personnage avant qu'il ne parte en mission, et l'on choisit son corps d'armée et le contenu des stages effectués pour augmenter certaines compétences. Et ce n'est pas le Marine spécialisé dans le maniement des explosifs qui sera le meilleur dans ce jeu !

Scream

System Shock 2 est donc un vrai jeu de rôles PC, même s'il vous permet de shooter vos ennemis à grands coups de clef à molette sur l'occiput, juste là où ça fait bien gicler le sang. La mission, plutôt longue, se déroule dans plusieurs parties du vaisseau et même en dehors, alors que l'on est guidé par des e-mails au fur et à mesure que l'on progresse. Un PDA (ou organiseur de poche, qui fait moins technofreak, vous en conviendrez comme moi) vous permet aussi de stocker tous les messages reçus et récupérés sur les cadavres, et de voir quels sont les objectifs en cours à réaliser. Une carte très pratique peut être affichée pour se retrouver dans ce complexe qui porte bien son adjectif substantivé (j'ai abusé des seringues de soin ces derniers temps).

Certes, il faudra trouver des cartes magnétiques ouvrant certaines portes, recharger des batteries pour ouvrir certaines portes, trouver des mécanismes permettant d'ouvrir certaines portes, bref, vivre l'aventure classique des Doom-like, il n'en reste pas moins que l'ambiance est bel et bien présente et l'univers incroyablement détaillé, et l'on se retrouve plongé dans le jeu comme rarement avec ce genre de titres.

En effet, les compétences modifient notre comportement comme jamais, puisqu'il faut agir en permanence en fonction de ses possiblités. Ainsi le bourrin lancera des grenades dans les caméras alors que les pirates désactiveront l'ensemble des systèmes de surveillance, y compris les terribles tourelles qui ne font pas de cadeau. De plus, si on en a la capacité, on pourra analyser les tissus des hybrides pour mieux les connaître ; et si mieux connaître son voisin permet de s'en faire un ami, mieux connaître son ennemi permet de lui faire pisser le sang plus rapidement (je ne sais pas si c'est un proverbe connu, mais ça pourrait).

Comme dans Half-Life, des scènes "scriptées" se dérouleront sous vos yeux : une femme qui traverse un couloir en hurlant jusqu'à ce qu'un hybride lui vide son chargeur dans le dos. OK, le scénario ne paraît pas palpitant dit comme ça, n'empêche que ça fait son effet. Ce qui est le principal, non ?

Tirez les premiers, messieurs les... PAN !

Attention, System Shock 2 reste un jeu d'action malgré tout (j'espère que vous n'avez pas mal au cœur à force de passer sans cesse d'un côté de la barrière à l'autre). Et c'est là, peut-être, une limitation du jeu : se balader dans les différents menus et pirater les systèmes informatiques tout en gardant un œil à l'écran (voire plutôt une oreille) pour repérer l'arrivée des zombies et des robots (vu qu'ils gémissent ou grésillent) est pour le moins difficile. Or, se faire prendre par surprise (comme un cancrelat dans les toilettes) débouche le plus souvent sur la mort du joueur. Il faut donc toujours s'assurer que l'alarme n'est pas déclenchée et que la zone est débarrassée de ses dangers pour s'adonner aux joies de l'aventure. De plus, la gestion de l'inventaire n'est pas des plus simples, car on transporte énormément d'objets différents, des armes aux munitions en passant par les seringues. Comme les armes peuvent être détruites ou équipées de diverses munitions, choisir son flingue n'est pas des plus faciles. Et comme on ne change pas d'arme automatiquement lorsque l'on n'a plus de cartouches, les combats sont parfois assez ardus. Imaginez l'angoisse lorsqu'un zombie débarque à l'improviste alors que vous luttez sur la protection du système surveillance, et que vous apercevez que votre flingue s'est enrayé. Il vous reste à peine assez de temps pour réciter un te deum.

Réservé aux ambidextres

System Shock 2 est donc à la fois long et passionnant. Il crée une petite révolution dans le domaine du Doom-like en parvenant à intégrer une grosse dose d'aventure et de rôles en plein cœur d'un jeu d'action. Si ce mélange ne paraît à aucun artificiel, tant la réussite technique de ce jeu est grande, il n'empêche qu'il pose quelques problèmes. Tout d'abord, côté rôles, ça reste assez limité : pirater un système en cochant des cases, ça n'est pas absolument réaliste. C'est amusant et intéressant, mais j'aurais préféré un truc un poil plus élaboré. Ensuite les ennemis sont souvent d'une intelligence proche de celle d'une baleine échouée sur la grève : on leur tire dessus sans qu'ils ne fassent autre chose que beugler. De plus, la disproportion entre le nombre d'ennemis, leur résistance, et les munitions que l'on trouve, interdit de jouer comme dans Requiem. Mais ça tombe bien puisqu'il ne s'agit pas de Requiem ; c'est tout l'opposé, et il faut garder à l'esprit que l'on doit agir et réfléchir. Mais le plus difficile reste de jongler entre les deux mondes, la réflexion et l'action. Si vous avez regretté qu'Half-Life ne propose pas une aventure plus complexe, nul doute que System Shock 2 comblera vos attentes. En revanche, si vous jouez à Quake III en réseau et pensez qu'il s'agit du meilleur jeu de l'univers, restez sur Quake III.

Yann

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : LOOKING GLASS/ELECTRONIC ARTS

87%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Yann : Depuis Jedi Knight, on n'avait jamais vu un Doom-like avec autant de profondeur. En fait, System Shock 2 est ce qu'aurait dû être Requiem : un jeu d'action intégrant une dose de véritable aventure.

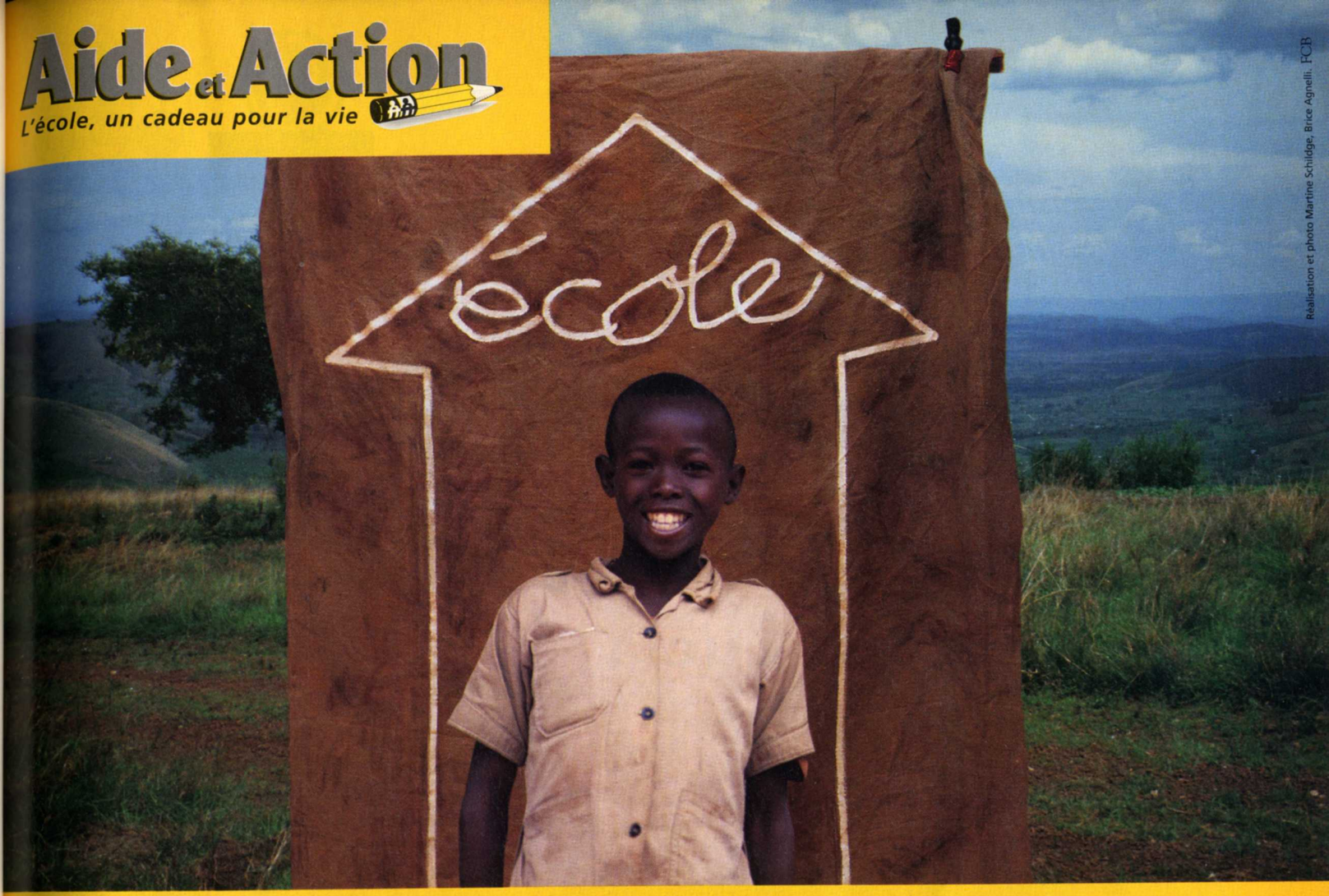
François : C'est sûr, ce Doom-like ne plaira pas aux fans exclusifs de Quake III. Étonnant au premier abord, ce jeu devient vite "tout naturel" après quelques instants, et l'on se demande pourquoi on n'a pas de tels jeux plus souvent !

+ UN UNIVERS ÉTOFFÉ, UNE BONNE INTÉGRATION DES CARACTÉRISTIQUES, DE TRÈS NOMBREUX OBJETS ET LA POSSIBLITÉ DE FAIRE ÉVOLUER SON PERSONNAGE.

- UNE I.A LIMITÉE, UNE PRISE EN MAIN UN PEU LOURDE, PAS DE MODE MULTIJOUEUR.

Aide et Action

L'école, un cadeau pour la vie



Réalisation et photo Martine Schildge, Brice Agnelli. FCB

Chaque enfant a le droit d'aller à l'école. Avec vous, ce droit va devenir une réalité.

Depuis bientôt 20 ans, Aide et Action favorise la scolarisation de plus de 500 000 enfants en Afrique, en Inde et en Haïti. En parrainant la scolarité d'un enfant avec Aide et Action, vous aidez à la construction d'écoles, à la formation d'instituteurs, à l'achat de matériel scolaire... Vous offrez concrètement à un enfant la chance d'être demain un adulte autonome et responsable. A travers des correspondances régulières, vous suivrez les progrès de votre filleul(e), vous apprendrez à connaître son environnement, sa culture.

En 1990 et 1995, Aide et Action a reçu le Prix Cristal décerné par la Compagnie Nationale des Commissaires aux Comptes pour la transparence de son information financière. C'est, à ce jour, la seule association à l'avoir obtenu deux fois. Vous avez donc l'assurance que, sur les 130 F mensuels que vous versez, 85 % sont directement utilisés sur le terrain et seulement 15 % sont affectés aux frais de gestion. Alors rejoignez les 50 000 marraines et parrains d'Aide et Action pour que le droit à l'éducation soit vraiment une réalité pour tous.

N° VERT 0 800 000 586

BON À DÉCOUPER ET À RENVOYER À : AIDE ET ACTION - 53 BD DE CHARONNE 75545 PARIS CÉDEX 11

Cet espace est gracieusement offert par votre magazine

☐ Oui, je souhaite parrainer un enfant du-bout-du-monde.

Merci de m'adresser un dossier complet avec la photo de mon filleul. Je joins un chèque de 130 F à l'ordre d'Aide et Action, correspondant à mon premier mois de parrainage. Sur ce premier chèque, 20 F seront destinés à mon abonnement annuel au magazine trimestriel.

☐ Je préfère recevoir une documentation complète sur Aide et Action.

☐ Je ne peux pas parrainer un enfant mais je vous envoie un don de ☐ 100 F ☐ 200 F ☐ 300 F ☐ autre.....F

MME ☐ MLLE ☐ M ☐ PRÉNOM.....NOM.....N°.....RUE.....

CODE POSTAL.....VILLE.....TÉL.....PROFESSION (facultatif).....

Conformément à la loi N° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification pour toute information vous concernant, figurant sur notre fichier. Il suffit pour cela de nous écrire.

PC002

PC SOLUCES
Vidéo sur le CD-Rom

GESTION
MINIMUM : PENTIUM 200
CONSEILLÉ : PENTIUM II 233

PIZZA SYNDICATE

Sim Mamma Lucia

Allô, Mama Lucia ..? Qui c'est celle-là ?

Mamma Lucia, c'est un service de livraison de pizzas à domicile que l'on affectionne beaucoup ici. Les pizzas ne sont pas chères, grandes, et en plus la boisson est gratuite. Lorsque la commande est passée, le jeu est déjà installé. Jeff, qui passe par-là, remarque en même temps que moi que l'intro est très bien faite : ça ne dure pas longtemps mais c'est rapide et très beau. Je lui dis de me servir l'apéro, j'attends justement une pizza.

Commençons simplement : le tutorial. Le dernier jeu de gestion loufoque que j'avais testé était Gangsters, et je gardais justement un mauvais souvenir du tutorial interminable. Ici, c'est plutôt bien fait. Ils sont au nombre de trois, dans des domaines très différents : gestion du magasin, confection de pizzas et gestion de l'entreprise. C'est assez sommaire pour ne pas dévoiler la totalité des détails du jeu, mais assez précis cependant pour en connaître les principes fondamentaux. Ces tutorials sont un modèle du genre et on aimerait que ces aides soient aussi bien faites dans les autres jeux. Bref, ça commence bien et en plus ma pizza arrive. Oui, je veux des couverts, oui je veux de la sauce piquante. De la main gauche, j'ouvre la boîte avec une précision implacable, surtout quand on sait que de la main droite, j'ouvre un commerce avec la souris. Je jette un coup d'œil rapide sur les deux choses qui m'intéressent à ce moment précis : ce qui va me tomber dans l'estomac et ce qui va me tomber dans le portefeuille, mon commerce. La pizza est ferme mais tendre avec beaucoup de garnitures… la pizzeria est ouverte mais il n'y a pas beaucoup de clients. Mon Dieu, quel con ! J'ai oublié de répartir la sauce piquante sur l'ensemble du disque. Allons-y gaiement sur la pizza.

C'est la rencontre du Yin et du Yang

Maintenant, il faut aussi penser à garnir la pizzeria de certains suppléments : un réfrigérateur, une ventilation mais aussi des tables et des chaises. En portant la pizza à ma bouche, de la sauce coule sur le clavier. Aaaargh, c'est la collision entre deux mondes, une énergie terrible va sans doute en sortir. Un olivier va-t-il pousser entre les touche E et R ? J'ai peur. C'est la rencontre du Yin et du Yang, la somme de toutes les énergies et peut-être un clavier qui va me lâcher. Non, tout se passe bien. Mais je vais faire une chose à la fois. Je mange pour qu'on en finisse, et je me replonge dans le jeu. En fait, au début, on crée un personnage. On a un capital : on peut modifier ses aptitudes à la hausse, mais dans ce cas

A tout moment, vous pouvez voir chacune des personnes travaillant pour vous. Vous pouvez voir ses aptitudes, ses performances, la suivre sur la carte. On peut ainsi facilement repérer les gérants, les serveurs, les gardiens ou les truands.

1 - Création du personnage principal.
2 - Là, il faut procéder à quelques aménagements. Mettre un four, un frigo et éventuellement quelques options comme la ventilation.
3 - Une pizza au thon.
4 - Inutile de vous dire que celle-là n'a pas eu un franc succès.
5 - Là, on fait goûter la pizza que l'on vient de créer à plusieurs groupes sociaux.
6 - Quand il y a trop de tables, ce n'est pas agréable pour les clients.
7 - Les cercles forment la zone d'influence de la pizzeria.
8 - Conception d'une publicité.
9 - À quel clan se lier ?

la somme d'argent dont on dispose au début de la partie diminue. Si les catégories sur lesquelles on peut influer n'étaient pas des compétences comme "cuisine", "vente" ou "motivation", ça pourrait ressembler à un jeu de rôles car les catégories sont nombreuses. L'idée est d'avoir un personnage assez intéressant avec tout de même pas mal d'argent.

Ensuite, la partie se lance. Il faut trouver un commerce à acheter, et choisir son emplacement, ce qui est très important : en fonction du lieu, le prix de la location sera plus ou moins élevé. Le quartier sera également plus ou moins fréquenté, et c'est très important. En effet, chaque pizzeria a une zone d'influence plus ou moins grande selon l'importance du commerce. Si vous ouvrez, la zone d'influence n'est pas grande. Au fur et à mesure que les clients fréquentent votre restaurant, ils en parlent autour d'eux, ils le conseillent à leurs amis, et votre zone d'influence s'agrandit. Cela a pour conséquence de brasser de plus en plus de monde. Si quelqu'un a faim alors qu'il se trouve dans cette zone, il viendra chez nous.

LES ENFANTS N'AIMENT PAS LES ÉPINARDS...

C'est aussi simple que ça. Enfin, ça serait aussi simple dans un jeu de gestion traditionnel, mais Pizza Syndicate n'est pas un jeu traditionnel.

Ses ancêtres sont Theme Park et Hospital, Roller Coaster Tycoon, si vous voyez le genre. Donc, on a vraiment beaucoup de choses drôles et très variées. Bon, tout d'abord, pour ce qui était prévisible, c'est la confection des pizzas. On est devant une pizza vide, sans aucun ingrédient et on est chargé de garnir. On en a des dizaines et des dizaines à sa disposition, ainsi qu'un hachoir. Devant autant de possibilités, on est un peu hésitant. On essaie d'être logique mais on a un taux d'appréciation très faible. On fait dans l'original (fourmis, pieuvre), et on obtient des notes encore plus minables. Alors bon, j'ai pris le menu de Mamma Lucia, sans grand espoir. Et j'ai fait un 70 % pour presque tous les publics possibles.

Ah oui, il y a plusieurs publics : les jeunes, les personnes importantes, les prolos, les étudiants, les touristes. Il faut partir du principe que l'on ne peut pas contenter tout le monde. Par exemple, les enfants n'aiment pas les épinards. Certaines pizzas ne les concerneront donc pas. D'autres groupes sociaux pensent à leur poids et feront attention aux calories. Mais il y a encore plus compliqué : ces groupes changent de préférence en fonction du pays dans lequel ils habitent. Par exemple, au Japon, vous ne mangerez pas la même chose qu'aux USA ou en Italie, qui est d'ailleurs un pays assez facile pour commencer puisque c'est la patrie de la pizza par excellence. Mais le délire ne s'arrête pas là.

DES RATS, DES VERS, DES LAXATIFS...

En fait, les auteurs du jeu ont dû beaucoup lire les journaux, notamment les articles sur la Pizza Connection. Ils prennent un peu les gérants des pizzerias pour des mafiosi ! Disons que l'on peut avoir des rapports avec le milieu et commettre un bon paquet d'actions qui n'ont pas grand-chose à voir avec la cuisine. Ces actions se divisent en deux catégories. La première vous donne la possibilité d'acheter tout un tas de saloperies comme des rats, des vers, des laxatifs que l'on va introduire dans des commerces concurrents. La deuxième vous fait jouer à un autre niveau : vous pourrez faire des braquages, participer à des destructions d'entrepôts ou jouer les passeurs. Vous aurez en effet des colis à remettre à l'autre bout de la ville. Si vous réussissez les missions, vous gagnez de l'argent et vous obtenez une certaine considération du Parrain. Ajoutez à cela l'achat d'armes, la corruption et tout un tas d'activités illicites, et on se retrouve en plein dans Gangsters !

Mais bien entendu, ce n'est pas cela l'essentiel du jeu. Il s'agit ici de gérer des cuistots, des serveurs, aménager son restaurant, s'intéresser aux particularités alimentaires des individus. Le jeu est très riche en petits détails : cela va de la variété des aliments à une incroyable étendue d'aménagements possibles. Tout voir demande pas mal de temps, mais c'est vraiment intéressant.

Léo de Urlevan

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : SOFTWARE 2000/EIDOS

85%

intérêt :
réalisation : ★★★★★

Léo : Quand on aime les jeux de gestion un peu loufoques, on ne peut qu'apprécier Pizza Syndicate. En général, on fait très vite le tour de ce genre de jeu, on en voit rapidement toutes les options. Là, après une dizaine d'heures de jeu, on découvre encore des choses.

François : Décidément, dans le domaine des jeux de gestion, on s'aperçoit qu'il n'y a aucune limite. On peut tout gérer. Reste à bien le faire. Ici, tout est mignon et c'est très complet. Et quand en plus on a l'humour... Ah, un petit défaut : dans les ingrédients, il n'y a pas la crème fraîche.

+ L'ENVIRONNEMENT EST TRÈS COMPLET • DRÔLE • AMBIANCE CARTOON

- LA VILLE N'EST PAS TRÈS JOLIE • PAS TOUJOURS TRÈS INTUITIF

© 1999 Entertainment International (UK) Ltd. Publié par Empire Interactive.

Mig Alley

Les années 50
Les redoutables Mig-15
La guerre de Corée

et vous !

- La Guerre de Corée, un tournant dans l'histoire de l'aviation militaire.
- Les premiers affrontements entre Jets, mais du combat à l'ancienne, sans radar ni missile.
- Un système de campagne dynamique et plus de 100 appareils dans le ciel simultanément.

Par les créateurs de FLYING CORPS GOLD

ROWAN SOFTWARE LTD

CD-ROM PC - WINDOWS®

empire INTERACTIVE

http://www.ubisoft.fr

HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
(2,23F/MINUTE)

3615 Ubi Soft
(1,29/mn)

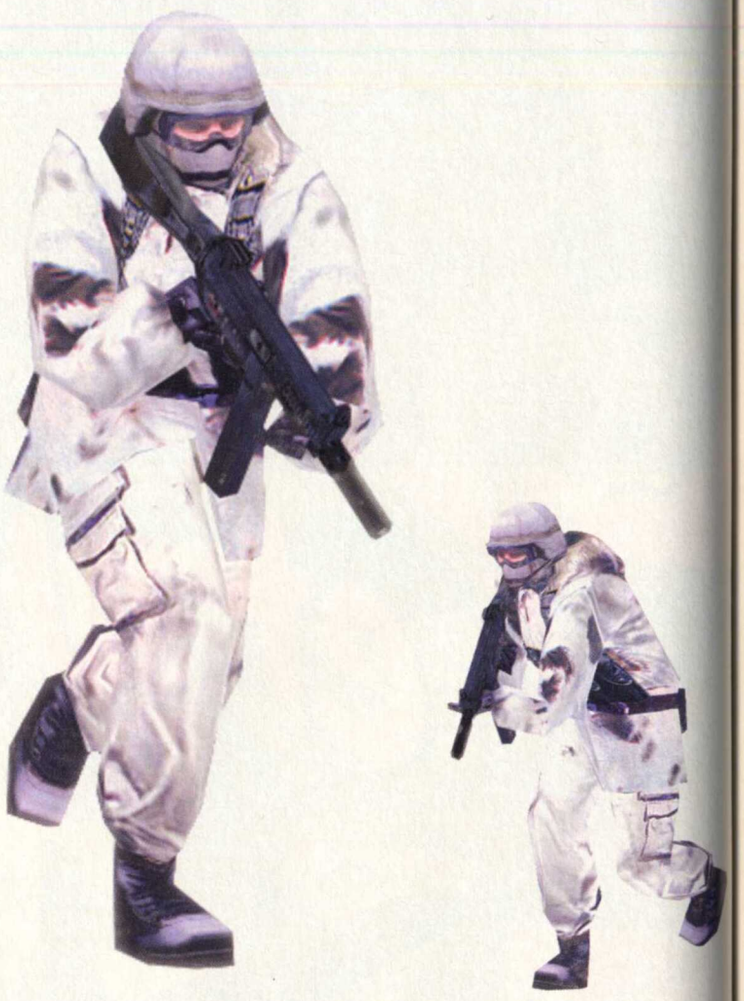
Ubi Soft ENTERTAINMENT

© 1999 Entertainment International (UK) Ltd. Publié par Empire Interactive.

PC SOLUCES
Vidéo sur le CD

ACTION/STRATÉGIE
MINIMUM: PENTIUM II 233
CONSEILLÉ: PENTIUM II 300
16 JOUEURS
16 JOUEURS
direct3D

ROGUE SPEAR



RAINBOW SIX A SUSCITÉ UN GRAND INTÉRÊT LORS DE SA SORTIE OFFICIELLE SUR NOTRE TERRITOIRE. UN JEU D'ACTION/STRATÉGIE 3D INNOVANT, NOUS PLONGEANT DANS LA PEAU D'UN GROUPE D'INTERVENTION ANTITERRORISTE. REDSTORM, L'ÉQUIPE DE DÉVELOPPEURS DU JEU, RÉCIDIVE CE MOIS-CI AVEC L'ARRIVÉE DE "ROGUE SPEAR", QUI N'EST AUTRE QUE LA SUITE DE CE JEU MYTHIQUE.

De nombreuses missions de sauvetage, de surveillance et d'assaut composent les nouvelles aventures que vous propose Rogue Spear, la suite tant attendue par les fans de Rainbow Six. Vous dirigez un groupe d'intervention antiterroriste, une force d'élite internationale dont le seul nom de code peut faire trembler le plus vil des malfaiteurs. Une fois de plus, comme dans l'épisode précédent, l'équipe du Rainbow Six a été sollicitée pour intervenir dans de délicates missions, à l'assaut d'une nouvelle organisation encore plus puissante et meurtrière que celle que vous aviez dissoute jadis et dont les intentions peu louables mettent en danger l'équilibre du monde. Pour la sauvegarde de l'humanité, vous devrez, au péril de votre vie, effectuer dix-huit missions dans seize lieux différents avec comme objectifs : la libération d'otages, le désamorçage de bombes, etc. Tout un programme qui vous plongera au cœur même de l'action !

QUOI DE NEUF DOCTEUR ?

Les jeux d'action/stratégie en 3D sont de plus en plus à la mode ! Après Hidden & Dangerous, Take 2 nous présente Rogue Spear, le second opus de Rainbow Six développé par l'équipe de Redstorm. Comme il m'a été souvent permis de l'entendre, "on ne change pas une équipe qui gagne" ; vous retrouverez donc ici les mêmes ingrédients qui ont fait le succès de Rainbow Six avec, en plus, quelques petites améliorations apportées à l'ensemble du jeu. Vous aurez droit à une nouvelle option appelée "Replay". Celle-ci vous permettra de visionner à volonté sous différents angles de caméra les actions effectuées au cours de vos missions d'intervention. On reprochait une intelligence artificielle limitée à Rainbow Six premier du nom, eh bien celle-ci a été améliorée au cours du développement de Rogue Spear. Un mode Entraînement vous est proposé pour vous familiariser avec l'interface du jeu. En Multijoueur, vous retrouverez, outre les fonctionnalités du premier opus, la possibilité de personnaliser le brassard des membres de votre équipe, ainsi que des écrans de statistiques améliorés. Un nouvel éditeur a été intégré dans le CD du jeu, qui vous permettra de donner libre cours à votre imagination pour la création de vos propres missions. Trois modes de difficulté vous sont proposés lors d'une partie en solo, allant de la recrue au groupe d'élite.

Sur le plan technique, les graphismes du jeu ont été revus à la hausse, tout comme le réalisme. C'est plus beau, bien qu'au niveau du moteur 3D on ait vu déjà beaucoup mieux (Hidden & Dangerous par exemple). On est très vite immergé dans l'action, le cœur battant à cent à l'heure à l'approche d'une porte verrouillée, ne sachant pas ce qui est derrière ! Vos réflexes seront mis à rude épreuve et l'aide de vos coéquipiers ne sera pas négligeable lors des assauts répétés des terroristes. Les vétérans de jeux d'action/stratégie s'adapteront aisément au "game play" ; pour les débutants, un temps d'adaptation sera nécessaire avant d'assimiler toutes les options de touches attribuées au clavier, et je peux vous dire qu'il y en a ! Les temps de chargement sont assez longs avant chaque mission, alors prévoyez une bonne configuration pour profiter pleinement du jeu (PII 300 ou supérieur). Il est à noter que vous ne pourrez pas sauvegarder à n'importe quel moment de la partie. C'est bien regrettable car vous devrez recommencer la mission de A à Z si vous avez malencontreusement commis une erreur tactique (et à la longue, ça devient frustrant !).

ÇA PASSE OU ÇA CASSE ?

Rogue Spear est une version "améliorée" de Rainbow Six qui apporte son petit lot d'innovations. Bien que les développeurs de Redstorm aient su apporter les éléments qui firent défaut à la première version, on retrouve dans ce titre les mêmes ingrédients que dans Rainbow Six (on reprend le même jeu, on le secoue un peu et on ajoute quelques ingrédients, juste pour dire que c'est nouveau). Les graphismes et le moteur 3D ne sont pas au top et un effort supplémentaire aurait pu être effectué dans ce domaine. Pour ceux qui connaissaient Rainbow Six, Rogue Spear apparaîtra plutôt comme un "Add-On" avec de nouvelles missions à remplir, sans plus. Les autres joueurs quant à eux, découvriront un jeu d'action/stratégie qui leur fera passer de longues heures devant leur écran... Simon

1
NAME
Lofquist, Annika
ID NUMBER
RCT0030-A3224
NATIONALITY
Swedish
SPECIALTY
Electronics
DATE OF BIRTH
02 Nov 66
STATS
HISTORY
MEDICAL
ASSAULT 85
DEMOLITIONS 61
ELECTRONICS 97
GRENADES 69
SNIPER 58
STEALTH 69
AGGRESSION 80
LEADERSHIP 92
SELF-CONTROL 77
STAMINA 82
READY
ROSTER
2
3
4
5
6
MISSION ROSTER
7
8
1 - Vous pouvez composer une équipe mixte dans votre groupe d'intervention.
2 - Le plan vous permettra de voir un état des lieux.
3 - Voici l'entrée principale du musée d'art de New York.
4 - Un terroriste mis hors d'état de nuire.
5 - Votre première mission vous emmènera dans un musée d'exposition d'antiquités égyptiennes.
6 - Dans ce menu, vous aurez la possibilité de choisir vos armes et votre équipement.
7 - Des ennemis se cachent un peu partout dans les pièces, gardez l'œil ouvert !
8 - Un otage libéré !

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : REDSTORM/TAKE 2

80%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Simon : Rogue Spear est un titre qui séduira les amateurs de jeu d'Action/Stratégie. Hélas, il pêche par sa réalisation et son manque d'innovation. Les fans de Rainbow Six n'y verront qu'un simple Add-On.

François : C'est vrai que c'est plus beau et plus réaliste que Rainbow Six premier du nom, mais au niveau du moteur 3D, on a vu déjà beaucoup mieux. Une meilleure réalisation graphique, ainsi que de l'animation et des détails des décors aurait pu faire de Rogue Spear un des hits de cette fin d'année.

+ QUELQUES INNOVATIONS APPORTÉES À LA PRÉCÉDENTE VERSION • UNE AMBIANCE QUI VOUS ENTRAÎNE DANS LE FEU DE L'ACTION • DES MISSIONS QUI VOUS FERONT PASSER DE LONGUES HEURES SUR VOTRE PC.

- LES TEMPS DE CHARGEMENT • DES GRAPHIQUES 3D TROP SIMPLIFIÉS ET SANS DÉTAILS • PAS DE SAUVEGARDE EN COURS DE PARTIE.

STRATÉGIE/JEU DE RÔLE
MINIMUM: PENTIUM 200
CONSEILLÉ: PENTIUM II 266

JAGGED ALLIANCE 2

Il y a beaucoup de fans du premier Jagged Alliance : ils ne seront pas déçus, il n'a quasiment pas changé. La suite de ce jeu de rôles tendance kaki-treillis ressemble à une production d'il y a cinq ans. Les personnages sont grossiers (mais jamais vulgaires) et les décors loin d'être aussi fins que dans Fallout. Les fans vont gueuler parce qu'il n'y a pas que les graphismes qui comptent, surtout dans ce genre de jeu. Rien de nouveau en somme de ce côté-là non plus. On doit toujours recruter des mercenaires qui ne peuvent pas se piffer, et l'objectif est de reprendre le pouvoir des mains d'une diablesse sud-américaine (belle sœur du héros) dans une république bananière en Amérique du Sud. C'est très bavard : à vouloir regrouper toutes les actions à la souris, on doit attendre trois secondes que le curseur se transforme en main pour pouvoir prendre. Bref, ça me fatigue, mais je sais qu'il y a encore plein de gens susceptibles d'être intéressés par cette suite.

«Luis

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : TALONSOFT/TOPWARE INTERACTIVE

63% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

SPACE INVADERS

ARCADE
MINIMUM: PENTIUM 200
CONSEILLÉ: PENTIUM II 300

Et dire que je comptais finir en beauté ! Pour mon dernier test, je retombe sur le jeu avec lequel j'ai passé mes premières heures devant une machine d'arcade (avec Break Out), il y a plus de vingt ans maintenant. Que dire ? La vidéo d'intro est une des plus pixellisées que j'aie jamais vue (pis que le Mega-CD à l'époque) et les programmeurs doivent avoir appris leur maigre savoir par correspondance. En effet, le jeu est sensé tirer parti des cartes 3D, mais ma Voodoo 2 ne suffit pas à animer correctement les boss. Il m'a été impossible de passer un tableau qui plantait perpétuellement, c'est du foutage de gueule ou je ne m'y connais pas. Si vous avez vraiment de l'argent à dépenser, plutôt que d'acheter cette daube, envoyez-moi un chèque à l'adresse suivante : PC Soluces - À l'attention de Rodolphe - 6 Bld du Général Leclerc - 92115 Clichy Cedex. Tiens, c'est bien simple, j'arrête les tests de jeu vidéo tant que je n'aurai pas reçu l'équivalent du poids de Jeff en lingots d'or. Adieu.

«Rodolphe

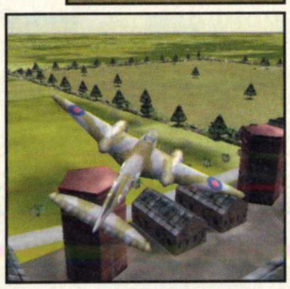
DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : Z-AXIS / ACTIVISION

05% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

NATIONS FIGHTER COMMAND

ARCADE
MINIMUM: PENTIUM II 300
CONSEILLÉ: PENTIUM II 350

Nations, arrivé avec un peu de retard par rapport aux autres simulateurs de vol inspirés de la Seconde guerre mondiale, aurait dû sortir il y a presqu'un an. Je l'ai vu déjà bien avancé dans son développement il y a deux ans et il comportait de bons points, comme la représentation des villes, et un mauvais : l'absence de campagne du côté français. Vous pouvez jouer les Américains, les Anglais ou les Allemands, mais pas les Français. Passons. Nations ne manque pas de consistance, avec trois campagnes d'une douzaine de missions, un mode Carrière et une banque de données très intéressante avec vidéos d'époque. Le problème majeur est que ça rame même avec des options graphiques sacrifiées au rabais. Pas de salut en dessous du Pentium II 300 ; là encore, ce n'est pas le seul de sa catégorie à être gourmand (ça a valu à Jeff un Pentium III tout neuf pour tester les simulateurs de vol) et visuellement c'est plutôt réussi. Mais ce que je regrette surtout, c'est que le modèle de vol soit trop arcade, même en mode Simulation. Les puristes en seront pour leurs frais, les amateurs de Dogfight facile sans prise de tête devraient y trouver leur compte s'ils ont une grosse bécane.



«Luis

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : PSYGNOSIS/GT INTERACTIVE

65% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

CIVILIZATION II TEST OF TIME

STRATÉGIE
MINIMUM: PENTIUM 166
CONSEILLÉ: PENTIUM 233

Civilization II Test of Time est une énième version de Civilization II qui propose quatre époques (science-fiction, fantastique...) ; mais cela ressemble davantage à du bidouillage conçu pour exploiter un jeu jusqu'au dernier filon, fût-il bien mince. Par exemple, vous ne pouvez plus changer le nom de vos villes ou de votre civilisation sans risquer de faire planter le jeu (ou alors il s'agit de progrès qui n'en sont pas vraiment mais que les programmeurs ont mis là parce qu'ils ne savaient pas où les caser sans devoir réécrire le jeu).

En fait, Test of Time reste identique sur le fond, il n'y a que la forme qui change : la Trirème devient un catamaran Yare, le Coercor à l'apparence préhistorique correspond à la Phalange et la limace violette Nidus n'est autre qu'un Colon... Même chose pour les recherches : le "Support circulaire", symbolisé par une soucoupe volante, correspond évidemment à la Roue : vous commencez à comprendre le tour de passe-passe ?

De plus, la nouvelle interface est laide et illisible et les musiques sont carrément bizarres : on passe d'une musique médiévale à des chants indiens ou à des fusillades de Gangsta-rap alors qu'on vient tout juste de créer sa première ville ! Enfin, les unités sont maintenant animées mais tous les graphismes sont confus et laids comme au sale temps du VGA 16 couleurs : couvrez-vous, ça tache. Le seul intérêt de cette version, c'est de pouvoir y jouer en Multijoueur sur Internet, mais seuls les passionnés y trouveront leur compte.

«Jeff

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : MICROPROSE/HASBRO

65% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

GESTION/STARTÉGIE

MINIMUM: PENTIUM 166

CONSEILLÉ: PENTIUM 233

PAVILLON NOIR

SORTI IL Y A QUELQUES AN-NÉES, LE JEU PRIMÉ PIRATES DE SID MEIER N'EN FINIT PAS DE FAIRE DES ÉMULES, ET TOUS LES ÉDITEURS ONT ESSAYÉ DE FAIRE UN JEU DANS LE MÊME ESPRIT. POUR L'INSTANT, ILS SE SONT TOUS CASSÉ LES DENTS, MAIS EIDOS A CONFIANCE, EIDOS Y CROIT...

Du rhum et des filles : voilà en résumé toute l'ambiance de Pavillon noir, un jeu qui se déroule dans les Caraïbes au temps des boucaniers. Ici, vous êtes un pirate sans foi ni roi, qui n'a rien de commun avec ces vulgaires corsaires vendus à la cause d'une nation européenne. C'est d'ailleurs la première difficulté du jeu car vos ennemis sont partout : beaucoup de ports tireront à vue en apercevant votre navire (sauf bien sûr les ports de pirates comme celui de l'île de la Tortue), les vaisseaux de guerre de tous les pays vous donneront la chasse (mais on peut les tromper en changeant de pavillon), et l'équipage sera prompt à la mutinerie s'il n'a pas de quoi manger et boire ("un capitaine à la mer !").

SE BATTRE OU FUIR : IL FAUT CHOISIR

Pour vous en tirer, vous devrez compter sur vos talents de navigateur et de stratège pour fuir quand l'adversaire est trop fort (il faut tirer des bords pour se placer dans le sens du vent afin de gagner de la vitesse), ou alors attaquer quand il s'agit d'un simple navire commercial. Les combats navals sont assez ardus : non seulement ils se déroulent en temps réel, mais en plus il faut choisir la charge des canons avant de tirer (mitrailles contre les hommes, boulets chaînés contre les gréements...), viser la partie du navire la plus appropriée (les voiles, le pont, la coque) et utiliser également le vent pour bien se placer.

Un combat bien mené se termine toujours par un abordage pour récupérer le butin voire le navire ennemi si l'on a suffisamment d'équipage (à condition qu'on ne l'ait pas trop endommagé, sinon les réparations rendront l'investissement moins intéressant).

Pour mettre toutes les chances de son côté lors d'un abordage, on peut équiper les marins en remplaçant leurs sabres par des mousquets, des revolvers ou même des grenades, et choisir des officiers plus ou moins compétents.

IL Y A ÉGALEMENT DE LA STRATÉGIE TEMPS RÉEL

Si la fortune vous sourit et si vos affaires se portent bien (on peut également faire du commerce entre les ports pour arrondir les fins de mois difficiles), vous pourrez, par exemple, changer de navire pour passer d'une goélette à un galion ou même acheter d'autres navires pour constituer une flotte.

Pour les pirates les plus aguerris, ceux dont la réputation fait de l'ombre au célèbre Barbe Noire, l'attaque d'un port constituera le plus grand défi : on passe alors dans un mode de jeu proche de la stratégie temps réel avec débarquement des troupes et razzia dans le port défendu par des canons et la soldatesque.

Pavillon noir n'est pas un très beau jeu (à vue de nez, les graphismes sont de la cuvée 92-93), la prise en main n'est pas facile (boutons minuscules et très nombreux), et la difficulté n'est pas du tout progressive car on entre trop rapidement dans le vif du sujet (l'absence de tutorial et d'un niveau de difficulté variable se fait cruellement ressentir). Pourtant, lorsqu'on s'habitue à ces gros défauts, Pavillon Noir ne manque pas d'intérêt avec la richesse et la diversité des options proposées : il ferait presque oublier Pirates ! Essayez tout de même une démo avant de l'acheter. ***Jeff***

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : HOTHOUSE CREATIONS/EIDOS

72%

intérêt : ★★★★★

réalisation : ★★★★★

Jeff : Pavillon noir n'est pas un chef-d'œuvre, mais c'est pour l'instant le jeu qui s'approche le plus de la magie de Pirates : il faut juste une longue phase d'adaptation avant d'en comprendre toutes les subtilités...

Xavier : Pas mal de lourdeurs rendent Pavillon noir très agaçant et les premières parties durent cinq minutes. Avec une difficulté mieux réglée, je m'y serais peut-être d'avantage intéressé...

(+) BEAUCOUP D'OPTIONS À GÉRER (ÉQUIPAGE, CHARGEMENT...), L'ASPECT HISTORIQUE FIDÈLE, LES COMBATS NAVALS.

(-) L'INTERFACE N'EST PAS UN MODÈLE DU GENRE, LES CHARGEMENTS LENTS ET TROP FRÉQUENTS, LES GRAPHISMES POST-SOIXANTE-HUITARDS, LA DIFFICULTÉ MAL DOSÉE.

GAGNEZ une DREAMCAST™

+ LES 3 MEILLEURS JEUX DU MOMENT

SOUL CALIBUR

SEGA RALLY 2

HOUSE OF THE DEAD 2 + GUN

EN JOUANT SUR LE

3615*

PCSOLUCES

ET AU

08 36 68 14 16**

RETROUVEZ AUSSI NOS MILLIERS D'ASTUCES
ET LES SOLUTIONS COMPLÈTES DES DERNIERS HITS PC

SHADOWMAN / SOUL REAVER / DRAKAN / TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS / HIDDEN & DANGEROUS...

*** 3615 : une DREAMCAST + 3 jeux - ** 3668 une DREAMCAST + SEGA RALLY 2**

Concours organisé du 1er au 31/10/99 • 3615-3668 : 2,23 F/mn • © 1999 Sega Enterprises, Ltd. • Photos non contractuelles • Dreamcast™ disponible à la vente le 14/10/99

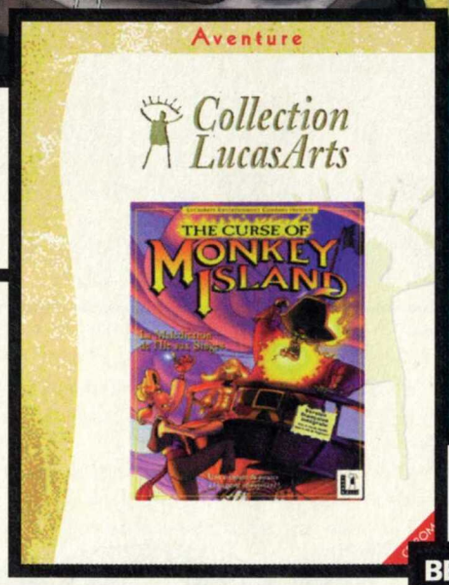
CE MOIS-CI, INFOGRAMES FAIT TRÈS FORT POUR CETTE RUBRIQUE, AINSI QU'UBI SOFT, MAIS DE LEUR PART, ON EST HABITUÉS. SINON, ON A ÉGALEMENT DE BONNES INITIATIVES À DROITE ET À GAUCHE. MAIS D'ICI LA FIN DE L'ANNÉE, RIEN QU'AVEC CE MOIS-CI, IL Y A VRAIMENT POSSIBILITÉ DE JOUER, DE BIEN JOUER SANS SE RUINER. Léo de Urlevan

PETITES BOURSES

Tous les jeux présentés ici sont aux environs de 100 francs (15 euros environs)

DÉGONFLÉS ! DÉGONFLÉS !!

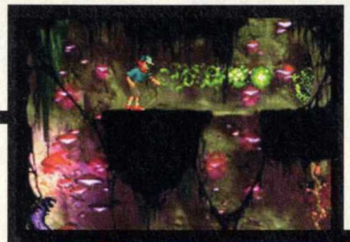
Le mois dernier, je vous annonçais la sortie prochaine de la compile Familles de France, enfin, c'est comme ça qu'on l'appelait en interne : Carmageddon, Unreal et Resident Evil 2. Trois jeux montrés du doigt par Familles de France. C'est Virgin qui devait le faire. Elle le fait, mais en Angleterre. Le constat est là : FdF a gagné.

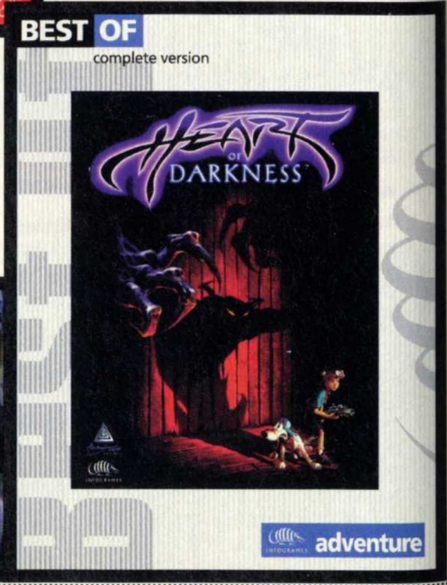


CURSE OF MONKEY ISLAND

On ne le présente plus. C'est l'un des deux jeux d'aventure de plus de deux ans dont je me souviens : c'est dire s'il est bon. C'est le troisième opus des aventures de Guybrush Treepwood, le célèbre pirate. Les jeux dont les scènes vont traverser les années sont rares. On se souvient du duel d'insultes du premier, des petits jeux dans Sam et Max, de la destruction des Étoiles de la mort dans les X-Wing...Et beaucoup d'autres encore. Tiens, c'est toujours le même éditeur ! On se souviendra de la scène du type qui bronze sur la plage, moment à placer au-dessus de tout ce qui s'est fait jusqu'à maintenant dans les jeux vidéo. Je ne vous dis rien, allez l'acheter. À ce prix-là, c'est donné.

Configuration requise : Pentium 166, 32 Mo





HEART OF DARKNESS

C'est l'histoire d'Andy qui a perdu son chien. Rien à voir avec le Andy des Rita Mitsouko, tiré de la géniale BD de Reg Smith, Andy Capp. Non, là, Andy est un petit garçon qui, en voulant retrouver son cabot, part dans une machine un peu spéciale et se retrouve dans un univers parallèle. Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il a mis moins de temps à arriver dans la rubrique Budget que dans le commerce traditionnel. Cinq ans d'attente pour un résultat un peu dépassé par les technologies et une poignée d'heures de jeu. Le gameplay est pourtant là, et on s'amuse si on n'est pas allergique aux jeux de plates-formes. Et quand on pense que le jeu possède une résolution faible, on est étonné car c'est vraiment très beau. Ne cherchez pas les photos sur cette page, on a trop peur d'avoir un procès.

Configuration requise : Pentium 90, 16 Mo

Comment pourrir un mail ?

Il suffit de dire que vous vous occupez de la rubrique Budget à Sierra. Là, Alex vous pourrira votre boîte aux lettres avec les derniers communiqués Sierra (Sierra change de nom, Sierra a fait le meilleur Doom-like du monde, Sierra a gagné tel prix, Sierra sort une nouvelle gamme, Sierra baisse les prix, Sierra est parti pisser...). Enfin bon, on va pas se mettre à en vouloir aux attachés de presse de faire leur boulot et d'être compétents. Donc, voilà toutes les news Sierra :

- Cæsar III voit son prix baisser : on le trouvera désormais à 200 francs environ.
- Une nouvelle gamme vient d'être créée : il s'agit de la Family Fun Software. Sous ce nom très grand public se cachent des titres que l'on ne connaît pas, vendus aux alentours de 150 francs. Pour l'instant, il n'y a que sept produits et quand on voit les images, ça semble correct. On trouve Billard Extreme, un billard qui a vraiment l'air étrange, Enigme Mania (c'est beau et en 3D mais je n'en sais pas plus), L'aventure cérébrale (3D isométrique), Logique Mania, Mini Rally, Mini Train, Minigolf Fantasy. Je vous ferai des brèves sur ces produits le mois prochain.
- Une compile, une bonne : Le Pack Aventure. Gabriel Knight 2 (un héros écrivain qui se trouve embarqué dans une histoire de loup-garou. C'est vraiment une belle histoire, tout en vidéo. Dommage que le héros joue aussi mal. À part un passage très ennuyeux dans un château, le tout est vraiment excellent), Leisure Suit Larry 7, autrement drague en haute mer (le meilleur de la souris : un jeu dans le jeu, retrouvez tous les godemichets qui se planquent partout, un petit air de samba quand on les retrouve. Toujours les mêmes perversions et c'est drôle. Je tiens à prévenir Familles de France qu' à la base, c'est destiné aux adultes. Ne nous supprimez pas ça non plus) et Lighthouse, un jeu d'aventure un peu comme Myst mais avec une bonne dose de fantastique.
- Une compil, moins intéressante à mon goût : Le pack Sport qui regroupe Sierra Sports Golf (ben, du golf), 3D Ultra Minigolf (ben, du minigolf) et Sli Racing (ben, du tractor pulling : non, je déconne). Si les deux premiers sont intéressants - quoique, du golf - le troisième a franchement été brisé dans PC Soluces.

Jedi Knight

La Guerre des Étoiles est une trilogie qui a débouché sur de nombreux jeux de qualité. Pas tous quand même, mais celui-là fait partie de la crème de la crème. C'est un Doom-like où vous incarnez un pirate à mi-chemin entre Luke Skywalker et Han Solo. Dire que c'est un Doom-like, c'est aller un peu vite. C'est bien plus que cela. En fait, votre personnage suit une progression : selon vos actes, vous l'orientez vers le côté clair ou vers le côté obscur. Vous pourrez donc acquérir de nouveaux pouvoirs spécifiques au côté obscur ou au côté clair. Il y a beaucoup d'armes et l'ambiance des films est bien présente. C'est très beau. Un seul défaut : le add-on ne fait pas partie du pack.

Configuration requise : Pentium 133, 16 Mo

Rebellion

Rebellion est également tiré de La Guerre des Étoiles, mais ce n'est pas LucasArts qui l'a développé. Disons qu'il est beaucoup moins bien que les autres produits dérivés. C'est un jeu de stratégie orienté jeu de plateau où l'on joue soit dans le camp des rebelles soit dans celui de l'Empire. C'est globalement inintéressant, très lourd à gérer pour pas grand-chose. Enfin, certains d'entre vous sont peut-être assez fans pour acheter tout ce qui est estampillé Star Wars comme Jeff, qui possède tout de même le dictionnaire anglo-klingon. Mais bon, c'est un fan de Star Trek, alors ça explique bien des choses.

Configuration requise : Pentium 133, 16 Mo

Total Air War

Un des meilleurs simulateurs d'avions de chasse. Vous pourrez piloter les fameux F-22 pendant des missions dynamiques. C'est magnifique : il y a plein d'effets de fumée, des explosions et l'ensemble est vraiment réaliste. Une référence en la matière.

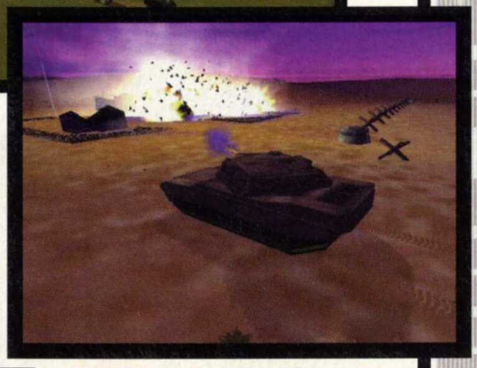
Configuration requise : Pentium 200, 32 Mo

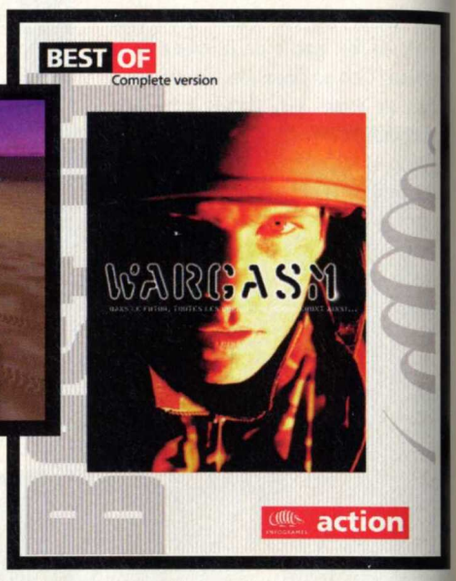
PETITES BOURSES

WARGASM

On pensait avoir une déferlante de jeux de ce type avec Urban Assault, il n'en est rien. En fait, le concept de ce type de jeu est de diriger une grande armée en ayant accès à tout moment à une carte générale, et dès que vous le voulez, vous pouvez pénétrer à l'intérieur d'une des unités et faire le travail vous-même. Wargasm c'est pareil, mais là, ce n'est pas de la science-fiction : ce sont des militaires qui s'affrontent avec des armes qui existent vraiment. C'est fun, on écrase les fantassins avec les chars et l'action est permanente. C'est très joli, notamment le ciel qui a de superbes couleurs. Le gros problème vient de la configuration. Pour que cela tourne parfaitement, et encore, il faut vraiment taper dans le haut de gamme, comme lors de sa sortie. Mais c'était il n'y a pas si longtemps.

Configuration requise : Pentium 300, 32 Mo

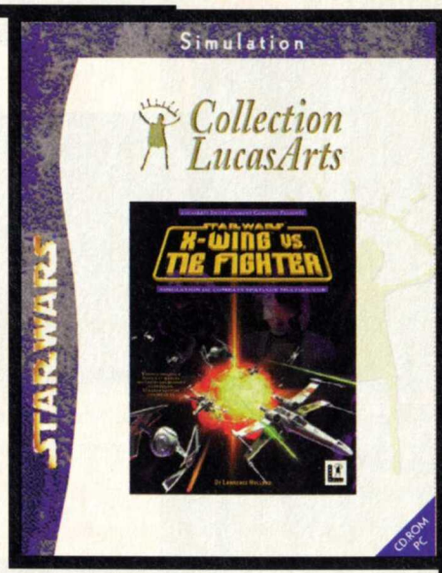


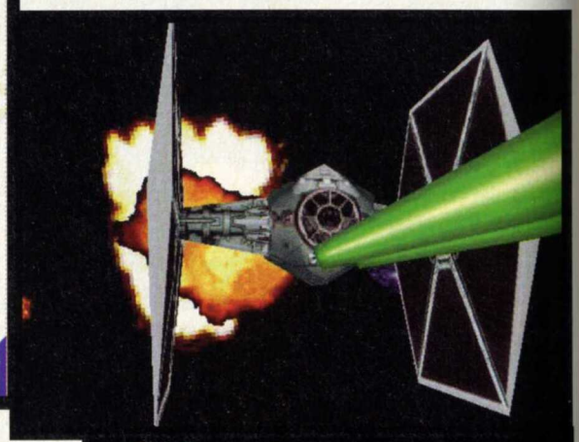


X-WING VS TIE FIGHTER

Autant vous le dire, je ne suis pas fana de ce simulateur. Dans X-Wing, ou dans X-Wing Alliance, ce qui est appréciable, c'est de vivre une aventure, des rebondissements, progresser, et parfois, voir quelques séquences vidéo. Dans chacune des missions de ces deux titres et de X-Wing V Tie Fighter, avouons-le, on fait la même chose : on bute du Tie, des destroyers, seul ou en équipe. Mais, ici, il manque la magie Star Wars. On crée sa mission ou on en lance une précréée, mais lorsqu'elle est finie, on retourne au menu, ce qui, est très, très vexant. En revanche, si on a plusieurs partenaires pour jouer en réseau, ça devient terrible. On peut jouer à seize pour former une véritable escadrille. Et là, on s'amuse comme jamais. On fait vraiment partie de l'escadrille qui attaque l'Étoile Noire, on fait la même tête que Luke quand son équipier se fait descendre.

Configuration requise : Pentium 166, 32 Mo





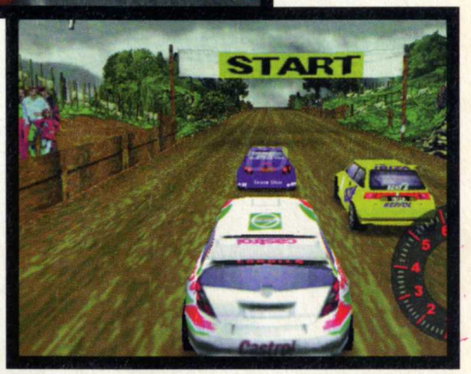
"COMMENT ÉCONOMISER EN DÉPENSANT ?" - JEFF

Cette rubrique est consacrée aux jeux à prix réduits. Mais on pourrait étendre celle-ci aux bons plans en général. Là, y'a Jeff qui vient de me donner une URL top de chez top. Il s'agit de www.cdiscount.com. On trouve par exemple Total Air War, présenté dans ces pages à 80 francs environ. Les jeux sont plus ou moins anciens, mais on trouve des petites choses sympathiques à partir de 40 francs. On ne trouve pas que des jeux, mais aussi des DVD ou des VHS. Exemple pour Armageddon en DVD : 140 francs, Speed en VHS : 50 francs. Les frais de port sont payants mais ne concernent pas chaque article mais l'ensemble de la commande.

V Rally

Astucieux : développer un titre sur Playstation dans un genre inexploité sur cette machine. Forcément, c'est un succès. Mais le jeu est plus que moyen. Et en vanter les mérites à la télé en disant que c'est bon parce que c'est un succès, c'est aller vite en besogne. Et convertir le titre sur PC, là où il y a de la concurrence, c'est gonflé.
La conversion n'est pas terrible non plus. On regrettera la maniabilité, les modèles comportementaux des voitures et pas mal d'autres choses.

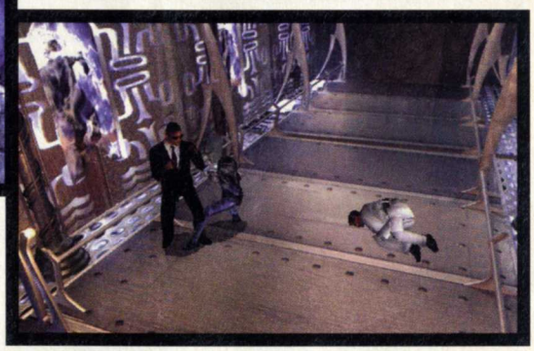
Configuration requise : Pentium 200, 32 Mo



Men in Black

Vous avez vu le film ? Vous l'avez aimé ? Oui ? Eh bien, vous n'aimerez pas le jeu. D'ailleurs, vous n'êtes pas les seuls : même ceux qui n'ont pas vu le film ne l'aiment pas. Il n'y a rien à en dire, si ce n'est que c'est laid, pas vraiment jouable et pas très intéressant.

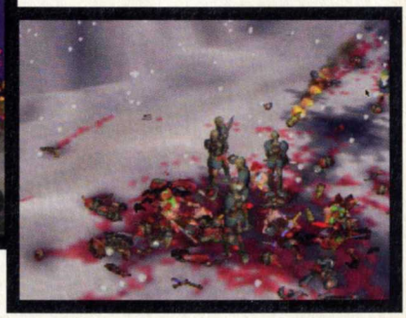
Configuration requise : Pentium 200, 16 Mo



Myth 2

Attention, possesseurs de Mac ! Je me demande vraiment à qui je destine cette remarque parce que faut vraiment être timbré pour lire la page Budget de PC Soluces quand on a un Mac, ou peut-être Michel. Ah Michel : ce jeu est compatible Mac et PC, donc tu pourras jouer sur Mac. Enfin, depuis que tu as acheté un PC, t'es un peu moins sur ton Mac, non ? Alors voilà, c'est un jeu comme tu les aimes, un jeu de stratégie en temps réel.
Malheureusement, la stratégie est un peu mise de côté. On ne peut pas vraiment avoir une vue globale de la carte, on ne sait pas par où vont arriver les ennemis et le jeu est assez mal réglé. Oui, reste sur le PC : on se voit sur free.fr pour un p'tit Half-Life?

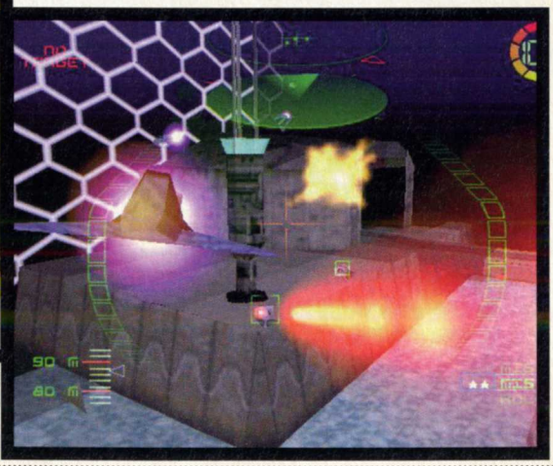
Configuration requise : Pentium 166, 32 Mo, carte 3D



G Police

Dans ce jeu, vous pilotez un hélicoptère très moderne et vous devez abattre tous les ennemis. On était censés avoir un excellent scénario : il s'agit juste du pilote de l'hélico qui venge la mort de sa sœur. Bon, on s'en fout. Ce qui compte, c'est le jeu. Hormis un brouillard de guerre trop rapproché, il est excellent. Il y a beaucoup d'effets de lumière dans tous les sens, ça bouge bien et l'ensemble est très beau. La ville que l'on survole est très détaillée. On passe vraiment un bon moment.

Configuration requise : Pentium 200, 32 Mo, carte 3D



6 bonnes raisons de tout arrêter : $hopping

Comme Guillemot et Microsoft nous ont versé un énorme chèque, ce mois-ci nous parlons uniquement de leurs produits. Et on quitte tous les rédac, car on est perclus de tunes de façon éhontée. Cela dit, ces produits sont tous excellents, et si vous aussi vous êtes devenu riche, ne perdez pas de temps et dépensez sans compter !

3D Prophet

Nous n'avons pas eu le temps de tester cette carte 2D/3D équipée du nouveau processeur GeForce 256 de Nvidia, le créateur de la déjà mythique TNT2. Le GeForce 256 est le premier GPU, pour Graphic Processor Unit. Ce processeur libère encore plus le processeur central en prenant en charge des opérations 3D qui mobilisent jusqu'à 80 % du temps de calcul. Équipée de 32 Mo de RAM, d'une sortie télé et d'une compatibilité AGP 2x/4x, cette nouvelle carte graphique est appelée à devenir la référence du jour !

Constructeur : Guillemot Corporation
Prix : env. 2200 F

FT Force Feedback Joystick

Ce joystick au design futuriste est doté de la technologie Force Feedback qui permet d'être atteint de tendinite en jouant à des simulateurs de mitrailleuse lourde. Son chapeau chinois huit directions lui permet cependant d'être utilisé dans les simulateurs de vol, ainsi que ses nombreux boutons programmables à l'aide d'une interface ergonomique sous Windows. Bref, Guillemot se met au joystick Force Feedback et le rend accessible au plus grand nombre. D'une pierre deux coups !

Constructeur : Guillemot
Prix : env. 800 F

Maxi TV Video 3

Alors là, chapeau Guillemot qui nous permet de regarder la télé sur notre PC, et même d'enregistrer la vidéo qui passe. Mais le plus fort, c'est qu'il y a même une télécommande. Délire ! Comme sur la télé de papa ! Elle peut recevoir les signaux Secaml L et Pal BG, ainsi que des images externes provenant d'un magnétoscope, d'un caméscope, d'une console de jeu, etc. Le télétexte est également accessible.

Constructeur : Guillemot
Prix : env. 650 F

Microsoft Intelli Eye Explorer

Soyons directs : cette souris est la plus extraordinaire du monde. Elle n'est pas Force Feedback, elle n'est pas infrarouge, elle ne permet pas d'écouter la radio, mais elle est dépourvue de boule. Vous allez dire que ça s'est déjà fait, mais jamais de cette façon. En effet, cette souris est équipée d'une microcaméra qui prend 1500 photos par seconde du plan de travail. De cette manière, plus besoin de tapis de souris et plus besoin de nettoyage. On peut même l'utiliser sur une feuille de papier blanc, sur son jean, sur un siège... Et ça fonctionne à merveille, c'est à peine croyable, que soit sur port PS/2 ou USB. En outre, sa petite lampe rouge éclairant la surface de travail lui donne une couleur à la mode : celle des sabres laser de la Guerre des Étoiles. Je craque !

Constructeur : Microsoft
Prix : env. 350 F

Sidewinder Dual Strike

Attention, révolution. Microsoft tente le pari casse-gueule de proposer un joystick pour jouer aux Doom-like. On nous a déjà fait le coup plusieurs fois, et avec ça, on arrêtait de jouer à Half-Life au bout de quelques secondes. Cependant cette fois-ci, le pari est réussi, plus ou moins, car certains joueurs affirment que c'est génial. Quand on est un fan du couple clavier/souris, c'est un vrai cauchemar, car il faut tout réapprendre depuis le commencement. Cependant, quand on débute, ce joy étrange peut être une solution confortable. Si vous plafonnez à Quake III et si vous cherchez un bon challenge, essayez de réapprendre ce jeu à l'aide du Dual Strike !

Constructeur : Microsoft
Prix : env. 450 F

Microsoft Sidewinder Precision Racing Wheel

Plutôt que de toujours en faire plus, Microsoft a décidé d'en faire moins : pas de Force Feedback, et un prix plus bas. Bref, ce volant tout à fait classique reprend le design du volant Force Feedback, en améliorant le branchement entre volant et pédale (le câble est un simple fil téléphonique que l'on peut changer facilement s'il est abîmé) et en rendant les pédales plus stables et moins glissantes. Au final, on obtient l'arme ultime pour jouer pépère en pantoufles : ça ne vibre pas, ça ne résiste pas et ça ne glisse pas. On va bientôt pouvoir jouer dans son fauteuil en cuir et s'imaginer dans une berline allemande...

Constructeur : Microsoft
Prix : env. 700 F

Le lexique de PC Soluces

Pour comprendre tout ce qu'on vous raconte en clair...

3Dfx
Société qui a créé les puces Voodoo (Voodoo Rush, Voodoo Graphic et Voodoo 2). On l'associe généralement aux cartes architecturées autour du Voodoo Graphic (Monster 3D, Maxi Gamer, Righteous 3D...).

AGP
Accelerated Graphic Port. Port dédié aux cartes graphiques sur les cartes-mères permettant d'accélérer l'affichage. Les données ne transitent plus de la mémoire centrale à la mémoire vidéo en passant le bus PCI, assez lent, du PC, mais par un bus spécial. Il est même possible de stocker les données vidéo dans la mémoire centrale, moins chère et plus importante que la mémoire de la carte graphique.

Anti-aliasing
Anti-crénelage. Technique permettant d'éliminer l'effet de créneau sur les bords des objets 3D. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Benchmark
C'est un programme qui sert à tester les performances d'un matériel, d'un périphérique. On utilisera par exemple un benchmark vidéo pour voir la vitesse d'affichage d'une carte graphique.

Chipset
Ensemble de composants. Un chipset est l'ensemble des composants formant une famille de matériels. Le chipset 3Dfx est, par exemple, l'ensemble des puces nécessaires à la création d'une carte dite 3Dfx. C'est ce chipset qui gère la 3D.

Clipping
Effet d'apparition soudaine des objets 3D dans le champ de vision du joueur. Cela est dû au fait que le nombre d'objets affichés ayant une limite, il faut fixer un seuil de distance au-delà duquel plus rien n'est affiché. Fort heureusement, de nombreuses techniques existent pour pallier ce genre d'inconvénients, dont le fogging.

Dessin Bitmap
C'est un dessin composé de points (ou pixels).

Dessin vectoriel
C'est un dessin composé uniquement de lignes (vecteurs). L'intérêt de ce genre d'images, c'est qu'on peut changer leur taille (zoom ou dézoom) sans altérer le dessin d'origine. Les images vectorielles sont souvent moins belles que les images Bitmap.

Dual-Texture
Plaquage de deux textures superposées sur une même face d'un objet 3D. Cela permet un rendu plus réaliste du ciel, par exemple. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Écran splitté
Division en deux de l'écran dans le sens horizontal ou vertical permettant à deux joueurs de jouer simultanément.

FMV
Full Motion Video (cf. scène cinématique).

FPS
Frame Per Second. Nombre de trames affichées à la seconde par un jeu ; «110 fps» signifie donc 110 demi-images par seconde, une trame représentant les lignes paires ou impaires de l'écran.

Gameplay
C'est la jouabilité d'un jeu. C'est le plaisir de jouer immédiat grâce à une prise en main excellente, une difficulté bien dosée et une grande variété. C'est donc moins l'apparence que le fond qui détermine le gameplay d'un jeu.

Glide
Bibliothèque de fonctions de calcul en temps réel de scènes 3D propres aux cartes accélératrices 3Dfx Voodoo Graphic.

IA
C'est l'acronyme d'Intelligence Artificielle. On appelle ainsi la partie d'un programme informatique qui est chargée de simuler le rôle d'un adversaire humain. Plus l'IA est performante, plus les adversaires auront un comportement proche de celui de personnages réels.

Lens Flare
Effet d'éblouissement de l'objectif d'une caméra par une source lumineuse trop importante (le soleil par exemple), occasionnant l'apparition de ronds surexposés à l'image. Ce problème des objectifs est simulé dans les jeux pour renforcer l'impression de réalisme ! C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Light Sourcing
Calcul de l'éclairement des surfaces en fonction de sources lumineuses ou colorées. Permet de rendre l'effet des flammes sur les objets ou l'éclairement de couloir par le passage d'un rayon laser rouge ou vert, par exemple. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Mhz
MégaHertz. Soit un million de Hertz. Cette unité représente le nombre de cycles par seconde. Un processeur cadencé à 333 MHz effectue donc 333 millions de cycles par seconde.

Mip-mapping
Utilisation de plusieurs tailles de textures affichées en fonction de leur distance par rapport à la «caméra». Cela accélère l'affichage des objets 3D. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Ombrage de Gouraud
Méthode de calcul de l'éclairement des surfaces de façon réaliste. Cela évite d'avoir un gros rond éclairé entouré d'une soudaine zone d'ombre. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

PowerVR
Processeur de calcul 3D développé par Nec. Sa nouvelle version, la PCX2, équipe les cartes accélératrices 3D Apocalypse 3Dx de Videologic, Matrox M3D et la future console Katana de Sega.

RPG
C'est l'acronyme de Role Playing Game ou jeu de rôles (JDR) en français. À l'origine, c'est une forme de jeu où des joueurs se réunissent autour d'une table pour incarner des personnages dans un univers imaginaire, sous la direction d'un maître de donjon. La version informatique du RPG consiste surtout à incarner un personnage dont on gère les caractérisitiques (qui s'améliorent avec l'expérience) et l'inventaire (où se trouvent de nombreuses armes) afin de mener une aventure où les combats ont la part belle.

Scène cinématique
Séquence non interactive d'un jeu présentant le déroulement du scénario. Ce sont des séquences vidéo.

Tri-linear Filtering
Association du Bi-linear Filtering et du Mip-Mapping. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Le CD-Rom d

Exclusif GP 500 la démo jouable

7 démos jouables :

Abomination • Darkstone • Driver • Force 21 • GP 500 Panzer General 3D Assault • Revenant

Plus de 100 mégas de sharewares, niveaux supplémentaires, patches et mises à jour

Aliens Vs Predator (patch) • **Baldur's Gate : la Légende de l'île perdue** (mise à jour) • **Chroniques de la Lune Noire** (mise à jour) • **Delta Force** (patch) • **Falcon 4** (mise à jour) • **Half-Life** (mise à jour) • **Kingpin** (mise à jour) • **Might & Magic VI** (mise à jour) • **Rogue Squadron** (mise à jour) • **Tex Murphy Overseer** (mise à jour)

DES SHAREWARES

AudioSphere v1.1 (musiques et sons) • **Black List v1.9** (divers) **Cage3D ScreenSaver v2.40** (économiseur d'écran) • **Calepin Pro v2.3** (utilitaire) • **Crawler v1.0** (divers) • **File List v1.00** (divers) • **FilterFX Lite** (graphisme) • **iLock v2.5** (divers) • **Irfan Viewer v3.60** (graphisme) • **Magical Mouse-over Button Generator v2.02** (divers) • **MyMahj v2.2b** (jeu) • **MyMahj v3.0** (jeu) • **NetCaptor v5.04** (utilitaire) • **Net-Commando v1.0b** (divers) • **Opera v3.60** (utilitaire) • **Punch' Em v1.0** (jeu)

100 % gagnant avec les fichiers sauvegardes et trainers de PC Soluces :

Aliens Versus Predator (éditeur) • **Dungeon Keeper 2** (nouvelle carte) • **Might And Magic VII** (éditeur/éditeur 2) **Baldur's Gate : La légende de l'île perdue (sauvegardes) Command and Conquer : Soleil De Tiberium** (sauvegardes/utilitaires) • **Dungeon Keeper 2** (trainer/trainer 2) **Outcast** (sauvegardes) • **Re-Volt** (trainer) • **shadowman** (sauvegardes)

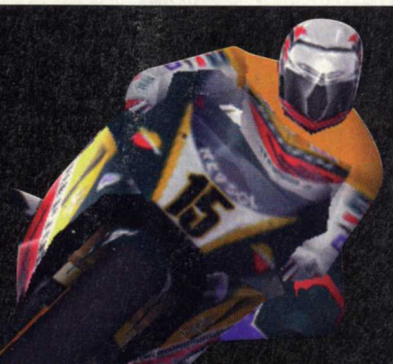
400 nouveaux bâtiments pour Sim City 3000

Nouvelles écoles, nouveaux hôpitaux, nouveaux musées...

25 minutes de vidéos commentées :

Atlantis II • Drakan • Final Fantasy VIII • Flight Unlimited 3 • Freespace 2 • GP 500 • Homeworld Omikron : The Nomad Soul • Panzer General 3D • Pizza Syndicate • Rayman 2 • Soul Reaver Starfleet Command Star Trek New Worlds • System Shock 2 • The Hype

PC Soluces



Comment faire démarrer le CD-ROM ?

rez le CD-Rom dans le lecteur, puis cliquez sur l'icône Poste de travail, sur l'icône du lecteur de CD-Rom. Ensuite, double-cliquez sur "**PC uces n°30.exe**". Deux versions vous sont proposées : la version nor- (affichage 16 bits) et la version musclée (32 bits). Cette dernière est rvée aux PC puissants.

Si l'interface refuse de se lancer, c'est que vous n'avez pas installé tous les drivers nécessaires. Vous pouvez alors double-cliquer sur "Secours.exe" qui lancera l'interface en mode fenêtré. Vérifiez que vous êtes en mode d'affichage 640x480 pour profiter au mieux du CD-Rom PC Soluces.

Comment naviguer dans l'interface ?

La page d'accueil vous permet d'aller jeter un œil dans les différentes rubriques.

Les rubriques "Previews" et "Sur vos écrans" lancent différentes vidéos exclusives.

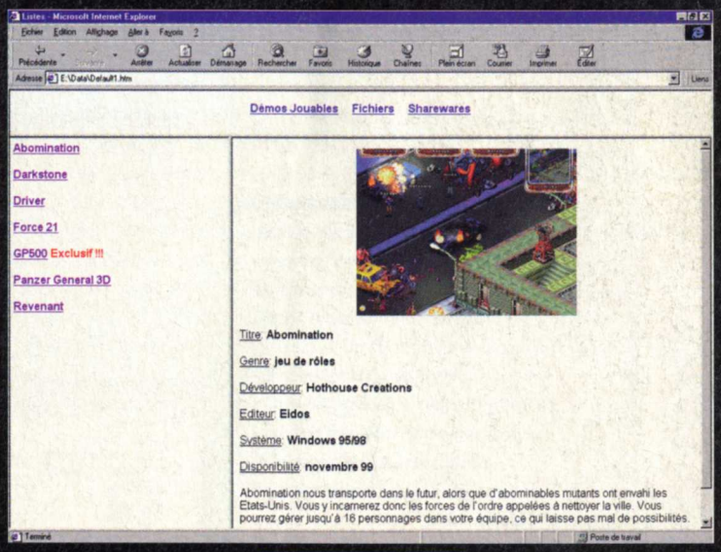
Les rubriques "Sharewares", "Fichiers", et "Démos jouables" lancent Internet Explorer. La Rubrique "Pub" vous apprendra plus sur les magazines de Cyber Press Publishing.

Les rubriques "Infos" et "Pub" vous en apprendront plus sur l'équipe de PC Soluces et les magazines de Cyber Press Publishing.

CONFIGURATION MINIMUM

Pentium 166 -16 Mo - Carte son certifiée DirectX
Carte vidéo 1 Mo certifiée DirectX 6
Lecteur de CD-Rom 4X - Windows 95/98

• Pour quitter l'interface, cliquez sur l'icône "Quitter" ou appuyez sur la touche Échap.



Touches utiles

Pour arrêter une vidéo, il suffit de cliquer avec le bouton gauche de la souris. Pour quitter l'interface, cliquez sur l'icône "Quitter" ou appuyez sur la touche Échap.

Au moindre problème

sur le CD-ROM... Appelez la hot-line de PC Soluces au

01 41 06 59 97

(numéro non surtaxé)

de 10 h à 17 h du mardi au vendredi • et de 10 h à 18 h le samedi.

système D

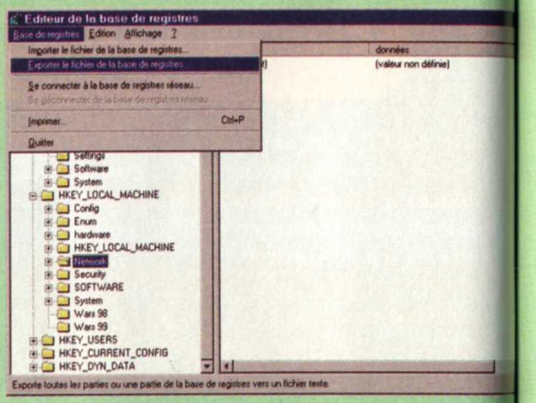
Vous allez pouvoir constater que pour ce numéro, nous avons été pour le moins techniques. On y parle mémoire cache, mémoire vive et base de registres, tout cela pour des résultats qui vont de l'amélioration des performances de Windows jusqu'à une personnalisation du poste de travail. N'hésitez pas à m'écrire pour me poser vos questions et j'essaierai d'en parler ici-même.

ARIOCH
(ariochld@aol.com)

SUPPRIMER LA BOÎTE DU CODE DE RÉSEAU

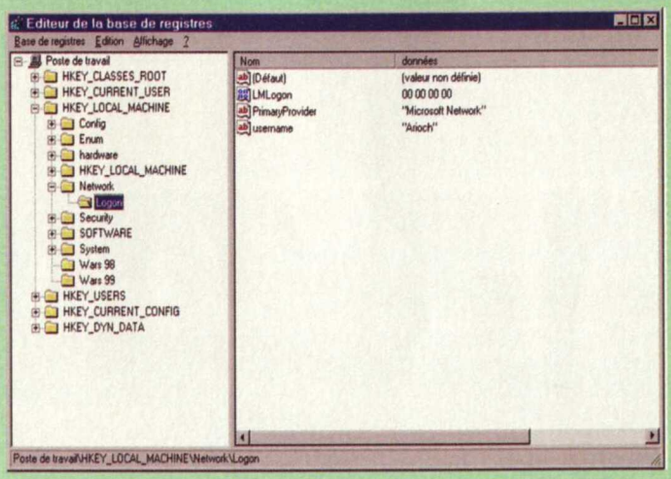
Pas mal de gens ont une carte réseau ou ont installé des fonctionnalités réseau sous Windows. Et presque toujours, on se retrouve avec une fenêtre qui vous demande votre nom et votre code pour la connexion au réseau lors du démarrage de Windows. Seulement, cela n'a pas toujours grand intérêt. Par exemple, moi qui suis connecté au câble pour Internet, j'obtiens cette boîte de dialogue et je ne mets jamais de code. En fait, son apparition finit à la longue par être énervante. Autant la supprimer !

Ouvrez l'éditeur de la base de registres en double-cliquant sur "**Regedit.exe**". Il se trouve dans le répertoire où vous avez installé Windows sur votre disque dur. Avant de faire la modification, nous allons nous assurer qu'en cas de problème, nous pourrons revenir en arrière.



Pour cela, double-cliquez sur : **"HKEY_LOCAL_MACHINE"**. Sélectionnez : "**Network**" et cliquez sur l'option "**Exporter le fichier de la base de registres...**" qui se trouve sur le menu "**Base de registres**". Assurez-vous que l'option "**Branche sélectionnée**" soit cochée et que juste en dessous, il y est "**HKEY_LOCAL_MACHINE\Network**". Indiquez "**Network**" comme nom pour la sauvegarde et cliquez sur "**Enregistrer**".

Une fois que c'est fait, double-cliquez sur "**Network**" pour découvrir ce qui se trouve à l'intérieur. Cliquez sur "**Logon**" et appuyez sur la touche "**Suppr**" pour l'éliminer.



Redémarrez Windows. Vous obtiendrez alors une nouvelle boîte de dialogue ("**Saisie du mot de passe Windows**"). Mettez votre nom à droite de "**Nom d'utilisateur**" et n'indiquez absolument aucun mot de passe. Cliquez sur "**OK**" pour finir le chargement de Windows. Dorénavant, à chacun des démarrages de Windows, vous ne verrez plus la fenêtre qui vous demandait votre code d'accès au réseau.

Dans le cas où vous n'auriez plus accès à certaines fonctionnalités (accès internet, modem ou applications de communications), ouvrez la fenêtre du répertoire où vous avez installé Windows sur votre disque dur. Cherchez un fichier "**Network.reg**" et double-cliquez dessus. En fait, ce fichier est celui que nous avions sauvegardé précédemment. En double-cliquant dessus, il réécrira les informations que nous avons effacées. Cela devrait donc vous rendre les fonctionnalités qui ne répondaient plus.

ATTENTION !

Ceux qui sont connectés à un réseau local protégé doivent faire très attention avec cette astuce. Vérifiez bien que tout fonctionne correctement après l'avoir faite. Si ce n'est pas le cas, faites les modifications nécessaires pour remettre tout en ordre dans la base de registres comme nous l'expliquons plus loin.

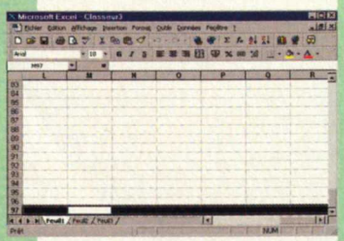
SUPPRIMER DRIVESPACE

Si vous n'utilisez pas DriveSpace et donc qu'aucun de vos disques durs n'est compressé grâce à lui, il est dommage de perdre du temps et de la mémoire à chaque démarrage. En effet, même si vous ne l'utilisez pas, DriveSpace est chargé à chaque démarrage (donc une perte de temps) et il reste en mémoire (donc une perte de mémoire !). Supprimez les fichiers **"Drvspace.bin"** et **"Dblspace.bin"** qui se trouvent dans la racine du disque dur **"C:\"**, ainsi que les fichiers **"Drvspace.exe"** et **"Drvspace.inf"** dans le répertoire où vous avez installé Windows sur votre disque dur.

La prochaine fois que vous relancerez Windows, comme DriveSpace ne sera plus chargé en mémoire résidente, vous obtiendrez un tout petit peu plus de mémoire. Ce sera beaucoup plus flagrant dans une session DOS que sous Windows.

ÉVADEZ-VOUS AVEC EXCEL 97

Il y a ce que l'on appelle en anglais un **"Easter Egg"** dans EXCEL 97. Un **"Easter Egg"**, cela peut se traduire littéralement par "œuf de Pâques". Vous savez bien qu'à Pâques, on cherche partout les œufs cachés. Bon, donc, les programmeurs ont caché une sorte de démo où il est possible de survoler une planète assez désertique ! Pour y accéder, il faut faire exactement les manipulations suivantes.



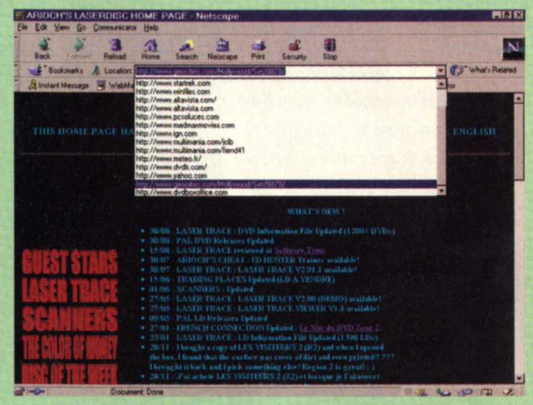
Ouvrez EXCEL 97 et cliquez sur le menu **"Fichier"** pour choisir **"Nouveau"**. Sélectionnez **"Classeur"** et cliquez sur **"OK"**. Puis, cliquez sur **"Atteindre"** dans le menu "Édition". À droite de **"Référence"**, mettez **"X97:L97"** et cliquez sur **"OK"**. Vous sélectionnerez directement une ligne et une cellule. Appuyez sur **"TAB"** et vous sélectionnerez la cellule suivante. À présent, appuyez sur les touches **"CTRL"** et **"SHIFT"**. Tout en gardant ces touches enfoncées, cliquez sur l'icône de **"Assistant Graphique"**.

Assistant Graphique

Les réactions sont étranges par rapport à un simulateur de vol classique. S'il faut bien déplacer la souris vers le haut pour descendre et vers le bas pour monter, les inclinaisons gauche et droite vous font virer dans le bon sens, mais l'horizon s'incline étrangement. Pour avancer ou reculer, utilisez les boutons de la souris. Le bouton gauche permet d'avancer alors que le droit vous fait reculer. Pour retourner travailler sous EXCEL 97, appuyez sur la touche **"Echap"**. En vous promenant, vous trouverez des endroits différents comme cet espèce d'autel où défilent les noms des programmeurs ainsi que quelques messages.

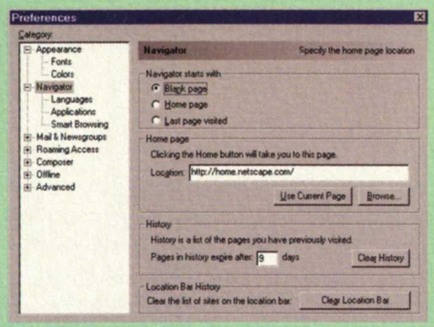
SUPPRESSION DES URL AVEC NETSCAPE

Naviguer sur Internet est une chose très simple : on passe d'un endroit à un autre très facilement pour aller visiter un peu ce que l'on veut. Pendant ce temps, votre navigateur garde une trace des endroits où vous êtes passé. Et justement, certaines personnes se sont déjà plaintes que l'on puisse rapidement savoir quels étaient les sites qu'elles avaient visités dernièrement. Il faut croire que tout le monde n'a pas la conscience tranquille.



Pour **Netscape Navigator**, c'est très simple ! Cliquez sur **"Preferences"** du menu **"Edit"**. Si ce n'est pas l'option sélectionnée, cliquez sur **"Navigator"** sur la boîte **"Preferences"**. Sur la partie droite, vous aurez plusieurs options. Mais dans notre cas, seuls les boutons **"Clear History"** et **"Clear Location Bar"** nous intéressent. Cliquez sur ces deux boutons pour effacer toutes traces des lieux où vous avez mis les pieds.

Cela concerne surtout les liens, car il reste sûrement des images ou des morceaux de pages dans le cache. Mais dans ce cas, je ne pense pas que cela soit très gênant puisque cela finira par s'effacer petit à petit automatiquement. Pour les plus anxieux, on peut vider le cache en double-cliquant sur **"Advanced"**, ce qui fera apparaître de nouvelles options. Sélectionnez **"Cache"** et cliquez sur les boutons **"Clear Memory Cache"** et **"Clear Disk Cache"**.



Avec **Internet Explorer**, cela semble plus simple. On peut commencer par l'historique. Pour l'effacer, cliquez sur **"Options Internet"** du menu **"Outils"**. Sur le panneau de l'onglet **"Général"**, il y a un bouton **"Effacer l'Historique"**. Un peu au-dessus, vous pouvez vider le contenu du cache en cliquant sur le bouton **"Supprimer les fichiers"**. Normalement, il ne devrait plus rester de traces de vos passages sur les sites Internet. Enfin, on l'espère. Mais ne soyons pas paranoïaques.

UTILISER LES ICÔNES FOURNIES AVEC WINDOWS OU DES PROGRAMMES

Vous avez remarqué lors de la modification de l'icône du **Poste de travail** qu'il indiquait autre chose qu'un fichier de type **ICO**. En fait, il s'agit de **"Explorer.exe"** qui est un programme. Étrange ? Oui et non ! En réalité, les programmes Windows incluent souvent une icône Mais si on met simplement le nom du programme ainsi que le chemin complet pour indiquer où il se trouve, cela ne suffit pas! Il faut donc inclure derrière **",0"**. Il vous sera donc possible d'utiliser les icônes des programmes pour l'attribuer au Poste de travail ou même à d'autres élements de Windows dont nous parlerons la prochaine fois.

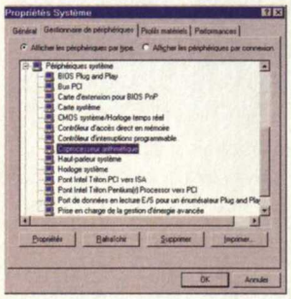
Nous avions déjà abordé les icônes dans un ancien numéro de **PC Soluces** où je vous avais parlé de la manière de changer l'icône d'un raccourci. C'est là où nous avions vu que Windows contenait des librairies (**DLL**) contenant beaucoup d'icônes. Il est aussi possible d'utiliser une icône qui est à l'intérieur d'une librairie mais il ne suffira pas dans ce cas d'ajouter seulement **",0"**. En fait, si vous mettez le nom de la librairie avec son chemin complet, il faudra ajouter une virgule ainsi que le numéro de l'icône qui se trouve à l'intérieur. La plupart d'entre vous me demanderont sûrement comment on peut obtenir le numéro de l'icône. En fait, il n'existe aucun moyen simple de l'obtenir. Tout du moins rien qui soit simple avec seulement Windows.

ATTENTION

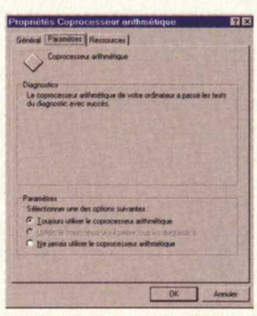
Surtout ne modifiez rien d'autre dans le fichier **"System.ini"** à moins de savoir ce que vous faites. Vous risqueriez de planter irrémédiablement votre ordinateur !

PENTIUM BUGGUÉ?

Si votre processeur Pentium n'est plus de première jeunesse, je vous rappelle qu'à une certaine période, ils étaient même buggués. En effet, ils ne calculaient pas correctement. La question est donc de savoir si

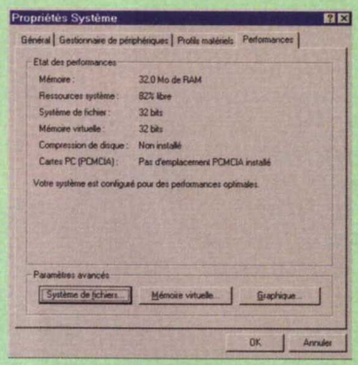


votre processeur Pentium fonctionne comme il se doit ou non. Pour cela, ouvrez la fenêtre du Panneau de configuration de Windows. Double-cliquez sur l'icône **"Système"**. Sur la boîte **"Propriétés Système"**, cliquez sur l'onglet **"Gestionnaire de périphériques"**. Puis double-cliquez sur **"Périphériques système"**. Vous devriez alors trouver dans la liste qui vient de s'ouvrir **"Coprocesseur arithmétique"**. Double-cliquez dessus pour ouvrir une nouvelle boîte de dialogue. Cliquez sur l'onglet **"Paramètres"** de la boîte **"Propriétés Coprocesseur arithmétique"**. Sous **"Diagnostics"**, vous aurez la réponse, à savoir si votre processeur Pentium ne se plante pas lorsqu'il fait des calculs à virgules flottantes.

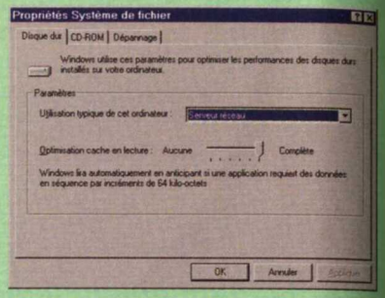


AMÉLIORER LES PERFORMANCES DU CACHE POUR LES FICHIERS

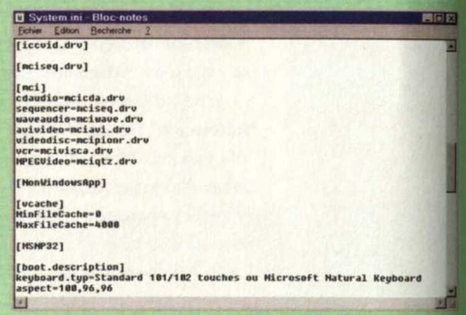
Lorsque Windows 95 est sorti, la notion d'ordinateur de bureau était très différente. En fait, à ce moment-là, un ordinateur de bureau n'était finalement pas plus qu'une machine équipée du strict minimum. Et justement côté mémoire, il n'est pas rare à présent que nous ayons 32, 64 voire 128 Mo de mémoire vive, c'est-à-dire des capacités qui n'étaient réservées, il y a quelques années seulement, qu'à des machines professionnelles. C'est pourquoi si vous avez plus de 16 Mo de mémoire vive, vous pouvez changer les paramètres de Windows concernant la mémoire cache pour les fichiers.



Ouvrez le **Panneau de configuration** de Windows et double-cliquez sur l'icône **"Système"**. Cliquez sur l'onglet **"Performances"** puis sur le bouton **"Système de fichiers"**.



Sur la boîte **"Propriétés Système de fichier"**, mettez **"Serveur réseau"** dans **"Utilisation typique de cet ordinateur"**. Profitez-en pour placer le curseur de **"Optimisation cache en lecture"** le plus à droite possible vers **"Complète"**. Cliquez sur **"OK"**. Vous devrez alors redémarrer votre ordinateur pour que les changements prennent effet. Bien entendu, si votre ordinateur est peu puissant, il est possible que cela le ralentisse. Dans ce cas, retournez mettre **"Ordinateur de bureau"**. Ensuite, nous allons changer la taille du cache virtuel qui sera utilisé. Pour cela, ouvrez la fenêtre du répertoire où vous avez installé Windows sur votre disque dur. À l'intérieur, cherchez un fichier qui porte le nom **"System.ini."** et double cliquez dessus. À l'intérieur, cherchez **"[vcache]"**. Comme le fichier **"System.ini"** contient énormement d'informations, je vous conseille d'utiliser l'option **"Rechercher"** du menu **"Recherche"** du bloc-notes de Windows pour trouver **"[vcache]"**. Une fois que c'est fait, ajoutez les lignes **"MinFileCache=0"** et **"MaxFileCache=4000"** juste en dessous pour obtenir le résultat suivant :



[vcache]
MinFileCache=0
MaxFileCache=4000

En fait, vous définissez vous-même la marge de manœuvre du cache virtuel qui sera utilisée par Windows. On part donc de **"0"** pour le cache minimum et on va jusqu'à **"4000"** kilo-octets au maximum. Bien entendu, vous pouvez modifier le cache maximum en fonction de vos ressources. Une fois que vous avez fait les modifications, sauvegardez le fichier **"System.ini"** et relancez Windows pour qu'elles soient prises en compte.

Encore une fois, cela dépendra de la puissance de votre système et du montant de la mémoire dont vous disposez. Si jamais cela pose des problèmes, retournez dans le fichier **"System.ini"** pour y effacer les deux lignes qui suivent **"[vcache]"**.

UN PEU PLUS DE MÉMOIRE POUR LES APPLICATIONS DOS

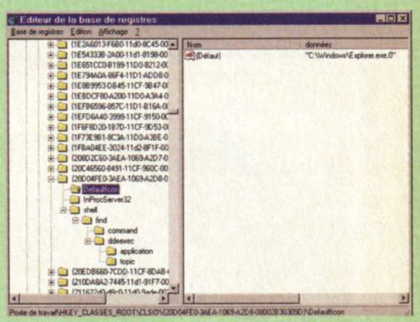
Pour obtenir encore un peu plus de mémoire vive pour les sessions DOS, ouvrez le fichier **"System.ini"** qui se trouve dans le répertoire où vous avez installé Windows sur votre disque dur. Pour l'ouvrir, double-cliquez seulement sur le fichier et il sera automatiquement chargé dans le bloc-notes de Windows. Avec l'option **"Rechercher"** du menu **"Recherche"**, trouvez **"[386Enh]"**. Et ajoutez juste en dessous **"LocalLoadHigh=1"**.

Sortez du bloc-notes en n'oubliant pas d'apporter les modifications que vous venez de faire et relancez Windows. Vous aurez alors un peu plus de mémoire si vous ouvrez une session DOS. C'est intéressant car il n'est pas rare que de vieux logiciels DOS ne veulent pas se lancer à cause d'un problème de mémoire, et ce, même si vous avez 128 Mo de mémoire. Le problème est que sous DOS, la mémoire est gérée de manière très différente par rapport à Windows. Il y a un bloc de mémoire de départ qui est utilisé par les différents programmes résidents. Plus vous avez de programmes résidents, et moins vous avez de mémoire de base. Les programmes DOS se lancent dans la mémoire de base. Vous voyez le problème s'il n'y a pas assez de mémoire ?

CHANGER L'ICÔNE DU POSTE DE TRAVAIL

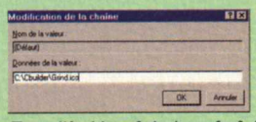
Si renommer le nom du **Poste de travail** n'est pas suffisant, rien ne vous empêche d'en changer l'icône. Mais c'est un peu moins facile puisqu'il faut se plonger dans la base de registres.

Ouvrez l'éditeur de la base de registres en double-cliquant sur "**Regedit.exe**" qui se trouve dans le répertoire où vous avez installé Windows sur votre disque dur. Double-cliquez sur "**HKEY_CLASSES_ROOT**".



Étant donné que cette section contient beaucoup de clefs, cela va probablement prendre un petit moment avant que vous ne voyez l'arborescence se révéler. Ensuite, double-cliquez sur "**CLSID**", puis cherchez "**20D04FE0-3AEA-1069-A2D8-08002B30309D**". Double-cliquez sur cette clef pour voir "**DefaultIcon**".

Une fois que vous aurez sélectionné "**DefaultIcon**", vous verrez apparaître sur la droite "**(Défaut) "C:\Windows\Explorer.exe,0"**" C'est à cet endroit que sera indiquée l'icône utilisée par le Poste de travail. Double-cliquez sur "**(Défaut)**" pour la modifier. Sous "**Données de la valeur**", vous obtenez le chemin complet qui pointe vers l'icône. Vous pouvez utiliser vos propres icônes. Il suffit simplement d'indiquer le chemin complet où elles se trouvent. Par exemple, j'utilise une icône qui s'appelle "**Grind.ico**" et qui se trouve sur mon disque dur "**C:**" à l'intérieur du répertoire "**CBuilder**". J'indique donc "**C:\CBuilder\Grind.ico**".

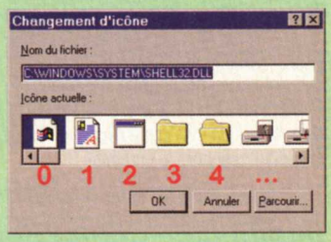


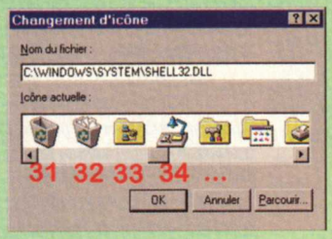
Et voilà. Une fois le rafraîchissement du bureau terminé, vous verrez votre icône. Pour forcer le rafraîchissement du bureau, je vous rappelle qu'il suffit d'appuyer sur la touche "**F5**", si le bureau est sélectionné (rien d'autre ne doit être sélectionné, ni fenêtre, ni programme).

TROUVER LE NUMÉRO D'UNE ICÔNE DANS UNE LIBRAIRIE

Le seul moyen que je connaisse pour trouver le numéro d'une icône, c'est de faire un raccourci d'un fichier. Quel qu'il soit. Cliquez sur un fichier avec le bouton droit et choisissez "**Créer un raccourci**". Cliquez ensuite avec le bouton droit sur le raccourci du fichier et choisissez "**Propriétés**". Sur la boîte "**Propriétés de Raccourci...**", cliquez sur l'onglet "**Raccourci**" puis sur le bouton "**Changer d'icône**".

Cliquez sur le bouton "**Parcourir**" et sélectionnez la librairie qui vous intéresse. Dans notre cas, nous allons utiliser "**Shell32.dll**" qui se trouve dans le répertoire où vous avez installé Windows sur votre disque dur. On peut alors voir toutes les icônes contenues dans "**Shell32.dll**" sous "**Icône actuelle**".





C'est là où cela se complique un petit peu. Pas dans le sens où cela va être difficile à expliquer, mais plutôt à réaliser. Les icônes sont stockées les unes après les autres dans la librairie. La première icône portera le numéro "**0**", la seconde le numéro "**1**" et ainsi de suite. Pour trouver le numéro d'une icône, il faudra donc compter à partir de la première ! Pas évident, hein ?

CHANGER LE NOM DU POSTE DE TRAVAIL

Pour commencer à personnaliser le **Poste de travail**, on peut déjà changer le nom. Cliquez donc sur l'icône du **Poste de travail**. Sur le menu contextuel qui apparaît, choisissez "**Renommer**". Vous pourrez alors entrer le nom que vous voudrez.

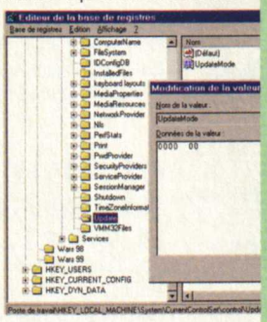
CHANGER LE NOM DU POSTE DE TRAVAIL

Pour commencer à personnaliser le Poste de travail, on peut déjà changer le nom. Cliquez donc sur l'icône du Poste de travail. Sur le menu contextuel qui apparaît, choisissez **"Renommer"**. Vous pourrez alors entrer le nom que vous voudrez.

RAFRAÎCHISSEMENT AUTOMATIQUE DES FENETRES

Le contenu du bureau et des fenêtres n'est pas rafraichi automatiquement, pourtant, il est possible de demander à Windows de le faire.

Si vous voulez que le rafraîchissement se fasse automatiquement, ouvrez la base de registres grâce à l'éditeur qui est livré avec Windows. Pour cela, ouvrez le répertoire où vous avez



installé Windows sur votre disque dur et double-cliquez sur le fichier **"Regedit.exe"** qui doit se trouver là. Double-cliquez sur **"HKEY_LOCAL_MACHINE"**, **"System"**, **"CurrentControlSet"**, **"Control" et "Update"**. Sur la partie droite, vous devriez voir **"UpdateMode"**. Double-cliquez dessus pour l'éditer. Remplacez le **"01"** par **"00"**. Fermez l'éditeur de la base de registres et relancez Windows pour que la modification prenne effet.

Si vous n'avez pas installé Windows de façon traditionnelle, il se peut que cette astuce ne fonctionne pas. En effet, il vous sera impossible de trouver ce que l'on vous dit de modifier. Mais a priori, tout le monde a installé normalement Windows avec le CD-Rom original. Je préférais seulement vous prévenir !

DANS LE COURRIER DE CE MOIS-CI, IL Y A BEAUCOUP DE LETTRES DE FÉLICITATIONS. À MON AVIS, VOUS ALLEZ AVOIR CE QUE VOUS MÉRITEZ : UNE NOUVELLE FORMULE DE PC SOLUCES ENCORE MIEUX. À PART ÇA, J'AI REÇU DES LETTRES DE LECTEURS QUI ME RÉAPPRENNENT À PARLER KLINGON (QAPLÄ, C'EST NOTÉ) ET D'AUTRES DE FEMMES, PARDON DE FANS, QUI ME FONT ROUGIR ! CERTAINS SE DEMANDENT AUSSI QUI FAIT LA VOIX DU CD : C'EST UN PROFESSIONNEL DE LA RADIO (FRANK PELLOUX) SURNOMMÉ "THE VOICE".
MAIS VOUS ÉCRIVEZ ÉGALEMENT POUR ME POSER DES QUESTIONS PLUS ARDUES. TIENS, C'EST JUSTEMENT L'OBJET DE CETTE RUBRIQUE : VA FALLOIR QUE JE TRAVAILLE !

SOS QUESTIONS/RÉPONSES

JEFF - MONKEY3@CLUB-INTERNET.FR

RÉF. 3001 SILVER

Dans les égouts, après avoir tué les trois monstres et récupéré la masse, je tire avec la fronde sur la cloche au-dessus de la porte, mais rien ne se passe contrairement à ce qui est indiqué dans la solution : que faire ?

Yvain

Réponse expresse : tu es tombé sur un gros bug du jeu qui n'apparaît que sur certains PC. Infogrames a mis du temps avant de résoudre le problème, mais apparemment ils ont la solution maintenant. Contacte le service technique de l'éditeur (le numéro de téléphone est dans le manuel), ou fais directement cet e-mail : vpiedeloup@chez.com

RÉF. 3002 DIRECTX

J'ai installé la version DirectX 6.0 et maintenant mon PC plante en affichant "Beta DirectDraw expired, please update". Comment résoudre le problème ?

Charles

Réponse expresse : tout d'abord, la version actuelle de DirectX est la 6.1 et non pas la 6.0, donc tu as déjà un problème. De plus, ta version de DirectX est une bêta qui n'a rien à faire sur ton PC puisque la version finale est sortie depuis longtemps. Il te faut donc installer la version DirectX 6.1 que tu trouveras sur la plupart des CD-ROM de jeux récents, ou encore sur Internet.

RÉF. 3003 LES VISITEURS, VOODOO 3

Je suis bloqué à la première mission car il me manque la montre, le ticket de millionnaire et le crocodile. De plus, qu'est-ce que cela signifie lorsque l'œil devient bleu ? La Voodoo 3 est-elle intéressante pour une machine à base de Cyrix 233 ?

Un fan de François

Réponse expresse : tout d'abord, les compliments dans ta lettre vont droit au cœur de François. Ensuite, la Voodoo 3 est plus adaptée à ta machine qu'une autre carte récente car elle demande moins de puissance machine. De plus, son prix est raisonnable. En ce qui concerne les Visiteurs, le billet de millionnaire se trouve dans la tente installée dans la cour (regarde vers le haut). Tu récupéreras le crocodile dans le puits de la cour grâce au seau pris dans la cuisine. Enfin, la montre se trouve dans la fauconnerie au sommet du château : pour y accéder, il faut passer par l'escalier de la salle à manger, et une fois dans la fauconnerie, prendre les gants dans un tonneau pour récupérer la montre sur le faucon dans la cage recouverte.

RÉF. 3004 QUESTION EXISTENTIELLE

Quand une config de genre PII 400, 128 Mo, TNT2 32 MO, disque dur de 10.2 GO à 7200 tours et DVD 5e génération sera-t-elle obsolète ?

Les copines High-tech

Réponse expresse : la réponse pessimiste, c'est que ce genre de config est déjà obsolète car la nouvelle TNT arrive et elle enterre l'ancienne (mais elle vaudra plus de 2000 francs !), le PIII est sorti depuis longtemps (et les cartes-mères pour l'utiliser à fond arrivent enfin) et va passer à 600 MHz d'ici un ou deux mois (il y en avait déjà sur le salon de l'ECTS). Enfin, les disques durs à 10 Go sont déjà de l'histoire ancienne car il y en a qui sont deux fois plus gros. La réponse optimiste, c'est que le PC que tu décris est une très bonne machine qui devrait faire tourner correctement la plupart des jeux pour les deux ans à venir (est-on vraiment obligé de jouer en 1280x1024 ?).

RÉF. 3005 MIGHT & MAGIC VII

Quel est le mot de passe dans le Fort Alamo ?

Claude

Réponse expresse : "John Wayne", "on les aura", ou alors "JBARD" (si j'étais toi, j'opterais pour la dernière solution).

RÉF. 3006 GRIM FANDANGO

Je suis bloquée à la troisième année, dans le bateau, avec Glottis, lorsque des types veulent me "germer". Je tourne en rond et je n'arrive à rien.

Allison

RÉF. 3007 LANDS OF LORE, RAMA

Dans Lands of Lore, dans le château de Cimmeria, au premier niveau, je prends la deuxième statuette, mais je reste bloquée. Dans Rama, je ne comprends pas le fonctionnement du troisième ordinateur dans la deuxième salle des ordinateurs.

A.L.

Réponse expresse : la procédure pour prendre la deuxième statuette est la suivante. Place un objet inutile sur les quatre plaques au sol dans la salle des "trous". Va alors prendre la statuette (il y a également deux leviers juste à côté : un pour ouvrir la niche de la statuette et un autre pour rouvrir le passage je crois). Pour Rama, le troisième ordinateur te demande le résultat d'une addition ou d'une soustraction en base seize (l'hexagone plein correspond au signe "+" et l'hexagone creux au signe "-"). Les huit premiers symboles sur le côté correspondent aux chiffres zéro à sept, et les huit autres symboles sur la seconde ligne correspondent aux chiffres neuf à quinze. Il faut donc convertir en base dix (le système de notation mathématique que l'on utilise tous les jours, nous autres Terriens) la formule mathématique affichée par l'ordinateur pour trouver le résultat, puis le reconvertir en base seize et le rentrer alors dans l'ordinateur grâce aux symboles raméens correspondants. Cette épreuve utilise des notions d'informatique et de mathématique insurmontables pour le grand public, mais avec l'aide de la calculatrice scientifique de Windows qui calcule en base seize, on peut y arriver. Le pire, c'est qu'il y aura encore une troisième salle où il faudra calculer en base huit.

RÉF. 3008 RETURN TO KRONDOR

Au chapitre sept, j'ai découvert que le curé était un traître, mais je n'arrive pas à le confondre. J'ai aussi tué tous les zombies, mais maintenant je fais le tour de la ville pour parler à tout le monde et rien ne se passe. Aidez-moi SVP.

BVL

RÉF. 3009 FALLOUT 2, COMMANDO LE SENS DU DEVOIR

Lors d'une des rencontres aléatoires de Fallout 2, je tombe sur les "Chevaliers de la table ronde" à la recherche de la "Sainte Grenade". Malheureusement, je ne trouve qu'une pierre sur le site : où se trouve cette "foutue sainte chose" ?
Pour Le sens du devoir, la version française semble ne pas contenir les briefings des missions du didacticiel : quels sont-ils ?

Jean Yves St-Arnaud

RÉF. 3010 TIMEGATE, LE SECRET DES TEMPLIERS

Je suis bloqué dans le scriptorium car je n'arrive pas à recopier le livre des chevaliers (j'ai la plume et l'encre, mais pas de papier). De plus, peut-on franchir la grande porte fermée et y a-t-il autre chose à faire dans la chapelle ?

Sébastien Hamel

RÉF. 3011 BATTLEZONE, ROGUE SQUADRON

Dans la mission onze de BattleZone (la première mission sur Europa), je vais au poste de contrôle mais je ne vois aucun soldat soviétique. Il n'y a qu'un flanqueur et

Envoyez sur papier libre vos questions et vos réponses à :
(indiquez dans ce dernier cas la réf. de la question)
PC SOLUCES, SOS, 6 BD DU GÉNÉRAL LECLERC, 92115 CLICHY CEDEX
(REMARQUE : NOUS PUBLIONS SEULEMENT LES QUESTIONS/RÉPONSES LES PLUS PRÉCISES, CE N'EST PAS FAUTE DE L'AVOIR DIT !)

RÉPONSES AU COURRIER DES LECTEURS

RÉF. 2508 WOODRUFF

Pour récupérer le cerf-volant, il te faudra utiliser la formule de la force sur la vitrine. Il n'existe pas de conteneur homologué, mais tu pourras obtenir le certificat de respiration en utilisant la formule de la force sur le fonctionnaire. Pour libérer le sage de la fertilité, utilise la syllabe verte sur lui, puis utilise la formule de la croissance sur le professeur fou : il sera alors occupé et tu pourras cliquer sur le sage pour le détacher. Pour avoir la syllabe verte, utilise la formule de gaieté sur l'autiste qui se trouve dans l'asile : il chantonnera la syllabe. Pour écouter le chant de la Diva chez les censeurs, clique sur les trois cassettes vidéo de la pièce et utilise-les sur le magnétoscope : sur l'une d'entre elles il y a la Diva qui pousse un contre-ut, c'est la syllabe artistique ! Pour te rendre sur la terrasse des nobles, va au ventilateur et utilise le pouvoir de lévitation sur le ventilateur pour monter.

Béret Vert

RÉF. 2516 SANITARIUM

Si tu fais allusion au chapitre du cirque, la burette d'huile se trouve dans le bidonville, à côté des deux personnes près du feu.

MNSG

RÉF. 2520 FABLE

Après le plongeon, tu te retrouves dans la forteresse engloutie. Après avoir parlé aux hippocampes, tu récupères du varech. Dirige-toi sur le chemin de sable au bord des abysses (ne va pas voir la sirène). Utilise le couteau sur l'huître pour prendre la perle. Retourne vers la forêt d'algues. Emprunte le sentier caché entre les deux buissons pour trouver un coquillage et utilise encore ton couteau dessus pour prendre la perle. Tu trouveras encore une troisième perle dans le coquillage devant la grotte. Tu trouveras également un coquillage géant. Ouvre la porte et donne les trois perles à la tortue en échange d'une carte. Cherche le grand bâtiment. Donne le varech au crabe. Prends la pelle. Comme tu as le trésor, donne-le au dieu Khor, prends sa lance et entre dans la grotte. Traverse le pont, entre dans le tunnel et tu arriveras devant un labyrinthe (fais un plan). Trouve un pied de biche et utilise-le pour ouvrir la porte qui mène dans une salle où se trouve une méduse. Utilise la lance pour te débarrasser de Vivern avec la fenêtre cosmique juste en-dessous d'elle. Prends le saphir et utilise l'interrupteur de contrôle à droite de la pièce, puis sors du labyrinthe : tu es alors dans le monde des ombres.

Pat

RÉF. 2607 VERSAILLES

Pour atteindre le rideau, prends l'échelle et pose-la sur le rideau de gauche, puis prends la corde et clique avec sur le rideau : Lalande va ainsi illuminer la pièce.

Béret vert

RÉF. 2703 MYST

Il faut en effet utiliser la boussole pour quitter le monde de pierre : appuie sur le treizième bouton en partant du haut (il correspond au Sud-Est et c'est un indice qu'on a obtenu en regardant au téléscope avec un angle de 135 °). Tu éclaireras ainsi un passage sous-marin. Appuie sur le bouton gauche au niveau du parapluie pour vidanger le bateau. Pénètre à l'intérieur de celui-ci et descends les escaliers : regarde la table de près et tu obtiendras la lime.

Jonathan Rocher

RÉF. 2803 MONKEY ISLAND 1 & 2

Pour te débarrasser des caniches de Monkey Island 1, il faut utiliser une fleur jaune (prise dans la forêt, je crois) et la mettre dans un morceau de viande. Dans Monkey Island 2, pour obtenir le vêtement de Largo, prends le saut sous les trois pirates, remplis-le de boue dans les marais puis mets-le sur la porte de la chambre de Largo. Prends ensuite le ticket de la blanchisserie derrière la porte et apporte-le au blanchisseur.

Sam

RÉF. 2805 DISCWORLD 2

Pour que les puces rentrent dans "l'hex", il faut utiliser le panier sur "l'hex", puis les anneaux sur la pyramide, le miel sur "l'hex" et enfin la pyramide sur "l'hex"

Sam

PC SOLUCES recherche

pour rejoindre son équipe :

TUEURS DE JEUX

Joueurs passionnés, expérimentés et motivés, sachant aussi "manipuler" la langue française

Envoyer CV et un test (deux feuillets minimum) à :

Claude Lucas - PC Soluces,
6 Bld du Général Leclerc
92115 CLICHY Cedex

RÉF. 2914: THE CURSE OF MONKEY ISLAND

Le coupe-circuit et la tourtière se trouvent dans le restaurant de Barbe-Blonde, sur l'île des pirates. Pour entrer dans le restaurant, tu dois posséder la carte de réservation trouvée dans l'île du serpent.

NDJEFF : pour tes problèmes de clavier avec Motocross Madness dont tu me parles également dans ta lettre, je ne sais pas quoi faire. Soit ils sont indiqués dans la documentation, soit tu dois pouvoir les redéfinir dans le jeu, non ?

Mathieu Percot

des quartiers : comment faire alors pour prendre possession du vaisseau ? Pourriez-vous mettre des sauvegardes sur le CD pour piloter le Faucon Millennium de Rogue Squadron ?

Anthony Hervé

RÉF. 3012 TOMB RAIDER 1, 2 & 3

Comment foutre à poil Lara, histoire de la reluquer sous tous les angles et de satisfaire ma libido ?

Les 1000 petits cochons

Réponses expresse : Lara est une fille bien, qui ne se déshabille pas devant n'importe qui, et surtout pas dans un jeu vidéo. Si vous ne l'avez pas encore compris, il n'y a pas de code pour la déshabiller. Il s'agit juste d'une rumeur tenace pour les joueurs lubriques qui en rêvent...

RÉF. 3013 FINAL FANTASY VII

J'étais impatiente de jouer à ce jeu mais aussitôt la vidéo lancé, hop, plantage ! N'y-a-t-il rien à faire ?

Anne Fevermann

Réponse expresse : si bien sûr, il faut appeler la hot-line de l'éditeur pour qu'il résolve ton problème. Je ne le dirai jamais assez : c'est leur boulot de faire fonctionner les jeux qu'ils vendent. Sinon, tu peux tout de suite aller sur Internet (www.eidos-france.fr), où tu trouveras déjà quatre patches pour ce jeu, dont un qui corrige justement ton problème de vidéo !

RÉF. 3014 KING QUEST 7

Que faire au début du chapitre six : je coince dès le départ !

MNSG

RÉF. 3015 STREET WARS (LA DÉMO)

Comment réussir la mission huit du tutorial : j'ai déjà construit l'hôpital, fait habiter un locataire de niveau deux dans un de mes bistrots et détruit le Q.G. de l'équipe rouge.

Jonathan Rocher

RÉF. 3016 BLADE RUNNER, JEDI KNIGHT

Peut-on rencontrer Tyrell ou sa secrétaire Rachel dans Blade Runner ? Dans Jedi Knight, que faire après avoir accompli le troisième objectif du sixième niveau qui consiste à trouver les portes qui gardent l'entrée principale ? Le quatrième objectif consiste en effet à trouver un accès à la salle de contrôle au-dessus de la porte intérieure, mais je ne vois pas où.

Laurent

Réponse expresse : Pour Blade Runner, c'est assez dur car il ne faut quasiment découvrir aucun indice au premier chapitre, puis aller voir le chef de la police Guzza à la fin du chapitre pour lui dire qu'on veut rencontrer Tyrell. Au chapitre suivant, on pourra alors les rencontrer.

RÉF. 3017 MASTER OF DIMENSION

Comment faire passer sur le mur égyptien le monstre du troisième niveau ? À quoi sert la scie ? Que faut-il donner à la sorcière dans la grotte en face du barde qui joue de la mandoline ? Quel code faut-il taper dans la salle de déstockage ? Comment ouvrir la porte du sorcier ? Comment ouvrir la porte de la citadelle où est enfermée la princesse ?

Pat

TRICHE

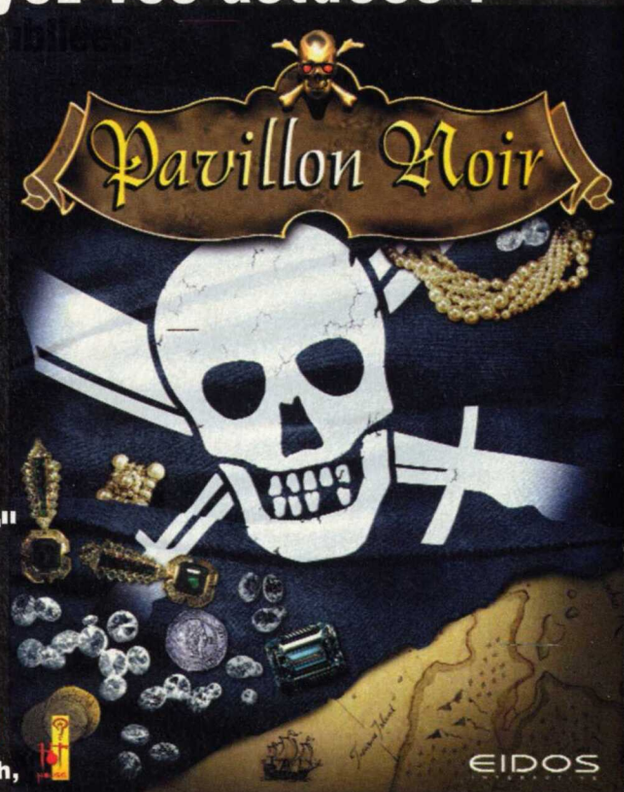
Ce mois-ci, le contenu des astuces est parfois très technique ! Personnellement, j'aurais aimé faire plus simple ; mais il n'est pas toujours aussi facile qu'on le croit d'obtenir de bons résultats. Par exemple, modifier une voiture ou accéder à tous les niveaux ne se résume pas toujours à taper un code de quatre lettres. Comme mon credo est d'être le plus complet possible et surtout de vous donner des trucs qui fonctionnent, n'écartons pas ces astuces, même si elles seraient plus à leur place dans la rubrique Système D.

Et pour ceux qui ne sont pas du tout bricoleurs, vous trouverez une sélection des meilleurs trucs et codes du moment !

Arioch (ariochld@aol.com).

Envoyez vos astuces !

Les astuces publiées gagnent un exemplaire du jeu "Pavillon Noir"



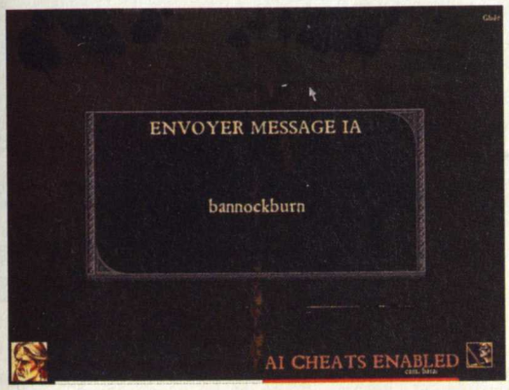
Cyber Press Publishing,
PC Soluces/Triche-Trash,
6 bd du Général Leclerc,
92115 Clichy Cedex.

TRASH

BRAVEHEART

CHEAT CODES

Pendant une bataille, il est possible d'utiliser des Cheat Codes. Pour cela, il faut appuyer sur la touche "**Suppr**" puis taper le code "**sesquipidilian**". Cela permet d'activer l'utilisation les codes suivants. Une fois que vous avez obtenu le message "**AI Code activated**", vous pourrez à nouveau appuyer sur la touche "**Suppr**" pour entrer les différents Cheat Codes.

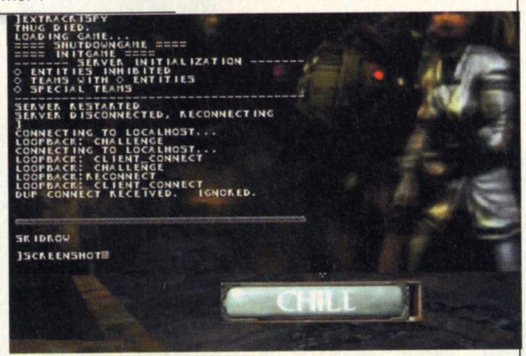


sesquipidilian - Active ou désactive la possibilité d'entrer les autres codes.
bannockburn - Élimine tous les ennemis.
the five hundred - Élimine vos troupes.
dresden - Toutes les constructions sont en feu.
steve reeves - Les troupes sont plus puissantes.
bucks fizz - Les troupes battent en retraite.
bastille day - Tous les murs comportent des brèches.
haemorrhage - Active ou désactive les effets sanglants.
killcam - Tue le porteur de la caméra.
lockup - Évitez de le taper, cela bloque l'ordinateur et vous êtes obligé de l'éteindre et de le rallumer !

KINGPIN

CHEAT CODES

De nouveaux codes par rapport au précédent numéro pour ce jeu.
Ouvrez le répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Cliquez avec le bouton droit sur le fichier "**Kingpin.exe**" et choisissez l'option "**Créer un raccourci**" sur le menu contextuel. Vous obtenez alors un nouveau fichier du nom de "**Raccourci vers Kingpin.exe**". Cliquez avec le bouton droit dessus et choisissez "**Propriétés**". Sur le nouvel écran, cliquez sur l'onglet "**Raccourci**". Ensuite, après le nom du programme qui se trouve à droite de "**Cible :**", ajoutez "**+developer 1**". Faites attention, il faut qu'il y ait un espace entre "**Kingpin.exe**" et "**+developer 1**". Une fois que c'est fait, cliquez sur "**OK**" et votre raccourci est prêt à lancer le jeu pour que vous puissiez utiliser les Cheat Codes. Double-cliquez sur "**Raccourci vers Kingpin.exe**" pour démarrer le jeu. Ensuite, pendant une partie, appuyez sur la touche avec le petit "**2**" qui se trouve au-dessus de "**TAB**" et à gauche de "**1**". Vous pourrez alors taper l'un des codes suivants :



NOTARGET - Active ou désactive le fait que les ennemis vous voient. En fait, si vous l'activez, aucun ennemi ne fera attention à vous.
EXTRACRISPY - Tous les ennemis qui sont aux alentours prennent feu.

DESCENT 3

CHEAT CODES

Tapez ces codes pendant une partie. Pendant que vous en tapez un, rien n'indique que vous êtes en train de faire quoi que ce soit. Pourtant, une fois que vous aurez tapé un code entièrement, vous obtiendrez un message en haut de l'écran qui vous indiquera que le code a bien été pris en compte. Précisons également que les codes sont à taper en QWERTY. Nos claviers sont organisés en AZERTY et donc certaines touches changent de place. C'est pourquoi vous trouverez parfois deux codes : le premier en QWERTY (qui a une signification en anglais) et le second en AZERTY (qui perd sa signification mais qui est la vraie suite de touches que vous devrez taper).

BURGERGOD - Active ou désactive l'invincibilité (Affiche : "Quel lâche tu fais !" ou "Ta mère n'est pas là pour t'aider").
IVEGOTIT - Donne toutes les armes (Affiche : "Toutes armes").
TREESQUID ou **TREESAUID** - Donne toute la carte (Affiche : "Carte entière").

MORECLANG ou **?ORECLQNG** - Affiche une boîte qui permet de choisir le niveau où l'on veut aller. Il suffit juste d'indiquer un nombre entre "1" et "17" puis de cliquer sur "OK".
DEADOFNIGHT ou **DEQDOFNIGHT** - Détruit tous les robots (Affiche : "Tous les robots sont morts").
TESTICUS - Active ou désactive le camouflage (Affiche : "Tu préfères rester dans l'ombre").
BYEBYEMONKEY ou **BYEBYE?ONKEY** - Vue en mode Poursuite du vaisseau.
SHANANIGANS ou **SHQNQNIGQNS** - Change toutes les textures en d'autres qui ne ressemblent pas à grand-chose.
WEIRDTEXTURE ou **ZEIRDTEXTURE** - Change toutes les textures en d'autres qui ne ressemblent pas à grand-chose.
TUBERACER ou **TUBERQCER** - Vous inflige des dégâts qui généralement détruisent votre vaisseau.
FRAMELENGTH ou **FRQ?ELENGTH** - Affiche le nombre d'images par seconde dans le coin supérieur gauche de l'écran.
FRAMETIME ou **FRQ?ETI?E** - Affiche le nombre d'images par seconde dans le coin supérieur gauche de l'écran.

Les codes suivants ne fonctionnent que sur la démo de DESCENT 3. Si vous les utilisez avec la version complète du jeu, vous obtiendrez comme message "Minable !".

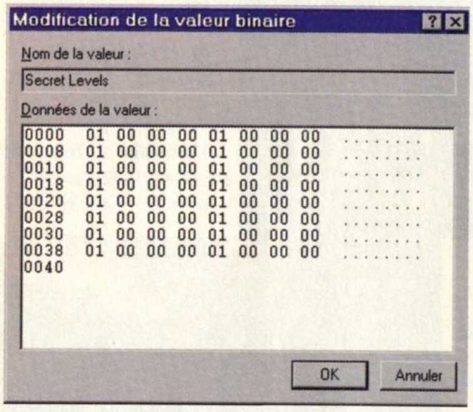
YUMMYFUNYON ou **YU??YFUNYON** - Active ou désactive l'invincibilité.
FREEITUP - Détruit tous les robots.
BLIMPIEBEST ou **BLIMPIEBEST** - Donne toutes les armes et remet l'énergie au maximum.
MIGHTYAPHRODITE ou **?IGHTYQPHRODITE** - Active ou désactive le camouflage.
LONGCHIMP ou **LONGCHI?P** - Vue en mode Poursuite du vaisseau.

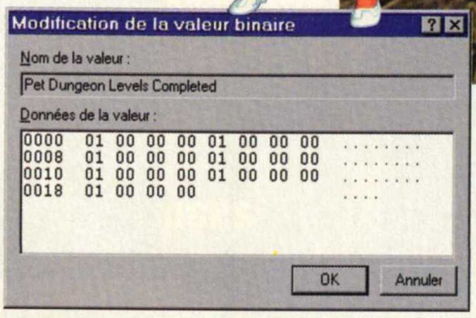
Les codes "**FRAMETIME**" et "**WEIRDTEXTURE**" fonctionnent sur la démo et sur la version complète du jeu.

DUNGEON KEEPER 2

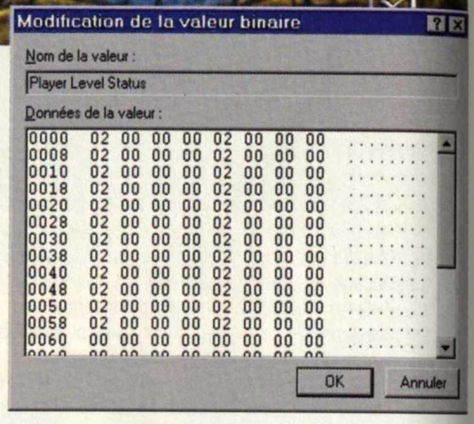
ACCÈS À TOUS LES NIVEAUX

Pour accéder directement à tous les niveaux, il faut modifier la base de registres de Windows. Ouvrez le répertoire où vous avez installé Windows sur votre disque dur et cherchez un fichier "**Regedit.exe**". Double-cliquez dessus et vous lancerez l'éditeur de la base de registres. Ensuite, double-cliquez sur "**HKEY_CURRENT_USER**" : ça ouvrira une nouvelle section dans l'arborescence. Cliquez sur les clefs dans cet ordre pour développer à chaque fois l'arborescence : "**Software**", "**Bullfrog Productions Ltd**", "**Dungeon Keeper II**", "**Configuration**" et "**Player**". Vous devriez voir sur la partie droite de l'éditeur plusieurs valeurs. Celles qui nous intéressent et que nous allons modifier sont "**Secret Levels**", "**Secret Levels Completed**", "**Special Levels Completed**", "**Pet Dungeon Levels Completed**" et "**Player Level Status**". Sauf pour "**Player Level Status**" et "**Pet Dungeon Levels Completed**", faites la chose suivante : double-cliquez sur la valeur (par exemple, "**Secret Levels**" pour l'éditer et pour modifier les données sur la nouvelle fenêtre pour obtenir ce qu'il y a sur la photo). ▼





Pour "**Pet Dungeon Levels Completed**", c'est un peu la même chose sauf qu'il faut obtenir ce que vous voyez sur la photo. ▲



Entre "**0060**" et "**0098**", il s'agit seulement d'une suite de "**00**". Vous ne devez rien avoir à côté de "**00A0**". La modification est un peu longue, mais cela ne devrait pas vous prendre plus d'une dizaine de minutes pour accéder ensuite directement dans le jeu à toutes les missions des modes Campagne et Mon Petit Donjon.

Enfin, il reste "**Player Level Status**" pour lequel il faudra obtenir exactement ce que vous voyez sur la photo. ▲

STAR WARS : LA MENACE FANTÔME

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur la touche "**BACKSPACE**". C'est celle qui se trouve juste au-dessus de "**ENTREE**". Ensuite, tapez l'un des codes suivants :

PERFECTION - Affiche "Force mortelle autorisée". Ensuite, grâce au pouvoir de la force, vous pourrez tuer !
I LIKE TO CHEAT - Donne toutes les armes et affiche "Vous êtes le plus grand tricheur du monde".
GIVE ME LIFE - Fixe vos points de vie à 100 et affiche le message "Ça va mieux ?".
HEAL IT UP - Fixe vos points de vie à 100 et affiche le message "Ça va mieux ?".
IAMQUEEN - Vous permet de jouer en tant que Amidala.
IAMPANAKA - Vous permet de jouer en tant que Panaka.
IAMQUIGON - Vous permet de jouer en tant que Qui-Gon Jinn.
IAMOBI - Vous permet de jouer en tant que Obi-wan Kenobi.
I STINK - Affiche "Niveau de difficulté : ultra facile" et règle le jeu pour qu'il soit le plus facile possible.
I REALLY STINK - Affiche "Niveau de difficulté : ultra facile" et règle le jeu pour qu'il soit le plus facile possible.
SLOWMO - Affiche "Mode super lent" et le jeu est alors ralenti.
OLDCODE - Affiche "Debug 1" ou "Debug 2".
FROM ABOVE - Affiche "Get up on it" et permet de voir l'action du jeu d'au-dessus.
NAUGHTY NAUGHTY - Affiche "Behold my neck-spike" et vous rapproche du personnage que vous contrôlez.
BEYOND CINEMA - Active ou désactive le mode CinémaScope. Amusant de voir la mention "Pan and scan" lorsque l'on revient au mode Normal !
I RULE THE WORLD - Affiche "C'est vous" et rend le jeu plus difficile.
DROP A BEAT - Affiche "Non, vraiment, je me sens bien" et pendant vos déplacements, vous aurez des impressions étranges !
FPS - Affiche le nombre d'images par seconde ainsi que la résolution dans le coin supérieur gauche de l'écran.
60FPS - Affiche "60" ou "30" dans le coin supérieur gauche.
PERF - Active ou désactive mode Fil de fer qui entoure la plupart des facettes et des objets du jeu.
REX - Affiche "Ressentez la force de Rex". Ensuite, comme pour le mode Fil de fer, les objets des menus du jeu sont entourés de cadres rouges.
GURSHICK - Affiche le générique du jeu et termine la partie en cours.
WHERE IS GURSHICK - Affiche le générique du jeu et termine la partie en cours.
DONTTTTT - Vous tue instantanément et affiche le message "Vous l'avez cherché".
RRRRRIGHT - Vous tue instantanément et affiche le message "Vous l'avez cherché".
KILL ME NOW - Vous tue instantanément et affiche le message "Ne faites pas ça".
HAPPY - Affiche "Ouvre ton cœur".
BUT I FEEL SO GOOD - Affiche "C'est vous qui avez la force avec vous".
BRENANDO - Affiche "Bonus Tech".
TURNTABLES - Affiche "Les tables ont tourné".

RE-VOLT

MODIFICATION DES VOITURES

Chacune des voitures du jeu est régie par des paramètres et c'est une chance pour nous, ils sont écrits en clair dans un fichier texte. Pour trouver les fichiers des paramètres des voitures, il suffit d'ouvrir la fenêtre du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Ensuite, ouvrez la fenêtre du dossier "**Cars**" et vous trouverez une trentaine de répertoires. Dans chacun d'eux, il y a un fichier "**Parameters.txt**".

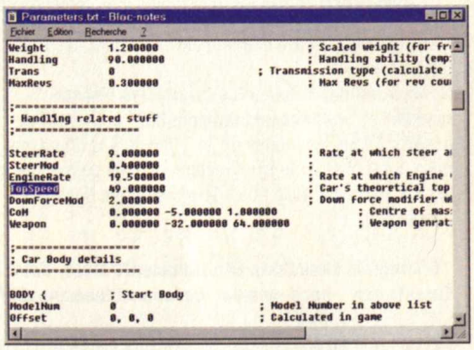
Certains des répertoires ne portent pas de nom qui fait penser automatiquement à la voiture dont il contient les paramètres. En voici donc la liste :

Beatall - Dr. Grudge	Mite - Dust Mite	R5 - R6 Turbo	TC2 - Panga TC	Ufo - Probe Ufo
Dino - RC San	Moss - Col. Moss	RC - RC Bandi	TC3 - Pest Control	Wincar - Clockwork
Flag - Evil Weasel	Mud - Harvester	Sgt - Bertha Ballistics	TC4 - Aquasonic	Wincar2 - Clockwork Too
Fone - Pole Poz	Phat - Phat Slug	Sugo - Humma	TC5 - NY 54	Wincar3 - Clockwork Tree
Gencar - Genghis Kar	Q - Mystery	TC1 - Zipper	TC6 - Sprinter XL	Wincar4 - Clockwork

Toutes ces voitures ne sont pas forcément accessibles au joueur.

Double-cliquez sur le fichier "**Parameters.txt**" de la voiture que vous voulez modifier. Vous verrez alors un grand nombre de paramètres. Voici la liste de ceux que l'on peut facilement modifier :

Obtain - Manière par laquelle on peut accéder à la voiture. Si on met "0", la voiture est disponible dès le début.
TopSpeed - Vitesse maximale.
SteerRate - Maniabilité de la direction (plus le chiffre est grand, plus la voiture tourne rapidement).
SteerMod - Vitesse de réaction de la voiture lors des virages.
EngineRate - Plus ou moins d'accélération.



Je vous déconseille de toucher aux autres paramètres.
Donc, si vous voulez modifier la "**Panga**", il faut ouvrir le répertoire "**Cars\Panga**" et double-cliquer sur le fichier "**Parameters.txt**" qui se trouve à l'intérieur. Mettez "**TopSpeed 49.000000**" à la place de "**TopSpeed 45.000000**", puis "**SteerRate 2.000000**" à la place de "**SteerRate 3.000000**", et pour finir "**EngineRate 19.500000**" pour "**EngineRate 4.500000**". Fermez la fenêtre du bloc-notes de Windows et répondez par l'affirmative lorsque l'on vous demande si vous voulez sauvegarder. Démarrez le jeu normal et commencez une course avec la "**Panga**" pour constater que ses réactions sont alors très différentes. N'oublions pas que si vous n'avez pas normalement accès à cette voiture, il faudra mettre "**Obtain 0**" à la place de "**Obtain 4**".

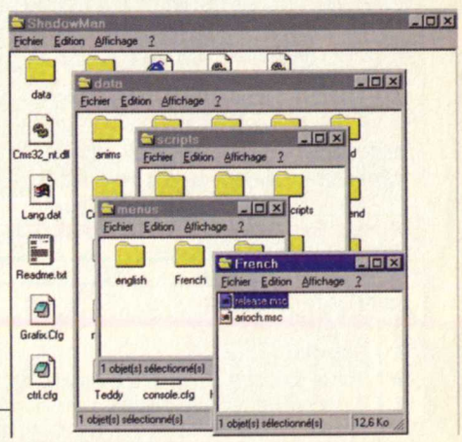
En procédant de la même façon, vous pouvez améliorer ou diminuer les performances d'une voiture en modifiant les valeurs indiquées.

Ensuite, dans chacun des répertoires, il y a un fichier "**Car.bmq**". Il s'agit d'un simple fichier image qui représente les textures qui seront apposées sur la voiture. Chargez-le avec le programme Paint de Windows. Vous serez obligé de forcer l'entrée du fichier dans le programme Paint car l'extension "**Bmq**" n'est pas la bonne. Faites attention car il y a aussi un fichier "**Car.bmp**" mais celui-là ne sert à rien ou presque Vous verrez que l'utilisation n'est pas très claire. Surtout ne modifiez pas la taille de l'image mais seulement le dessin lui-même. Pour obtenir un bon résultat, il vous faudra au préalable connaître la voiture que vous allez modifier pour bien repérer à quels endroits se trouveront les éléments graphiques à changer, histoire d'obtenir un bon résultat.
Bien entendu, un bon logiciel de dessin sera un plus car Paint n'est sûrement pas le meilleur logiciel pour faire de telles modifications. De plus, il est intéressant d'utiliser le fichier "**Car.bmp**" pour faire les modifications. Ensuite, vous le sauvegardez à la place de "**Car.bmq**", sans avoir oublié de diminuer sa taille en "**128x128**". De cette manière, vous pourrez faire des modifications plus facilement.

SHADOWMAN

MENU DEBUG

Copiez le fichier "**Debug.msc**" qui se trouve dans le répertoire "**DATA\SCRIPTS\MENUS\ENGLISH**" à l'intérieur de "**DATA\SCRIPTS\MENUS\FRENCH**". Ces répertoires sont dans celui où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Ensuite, renommez le fichier "**Release.msc**" en "**Arioch.msc**" qui se trouve dans le répertoire "**DATA\SCRIPTS\MENUS\FRENCH**", puis le fichier "**Debug.msc**" en "**Release.msc**".
Les menus seront alors entièrement en anglais mais vous aurez accès à un grand nombre de nouvelles options. Sur le menu principal, vous verrez "**Test Level**". En sélectionnant cette option, vous aurez la possibilité de choisir votre niveau de départ mais aussi d'autres éléments. En plus de cela, pendant une partie, si vous appuyez sur la touche "**Echap**", vous verrez de nouvelles choses : "**Debug 1**", "**Debug 2**" et "**Debug Display Options**". Ce sont trois nouveaux menus dont le plus intéressant est "**Debug 1**" : il vous donnera le choix d'activer l'invicibilité, les munitions infinies... Pour revenir à la normale, renommez le fichier "**Release.msc**" en "**Debug.msc**" et "**Arioch.msc**" en "**Release.msc**".



THRUST TWIST AND TURN

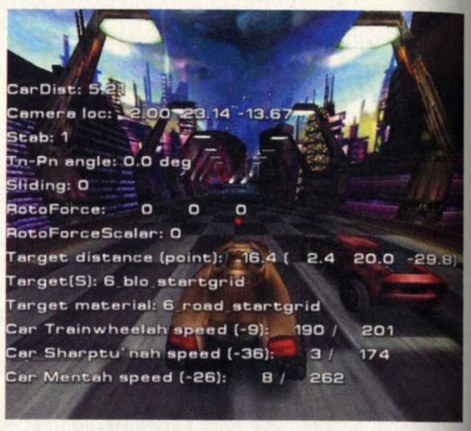
PARAMÈTRES DE COMMANDES

Ouvrez le répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur (par défaut, il s'agit de "**C:\Program Files\Carts Entertainment\Thrust, Twist n Turn**"). Cliquez avec le bouton droit sur le fichier "**ttt.exe**" et choisissez "**Créer un raccourci**". Un nouveau fichier du nom de "**Raccourci vers ttt.exe**" va faire son apparition. Cliquez avec le bouton droit dessus et choisissez "**Propriétés**". Sur l'écran qui apparaît, cliquez sur l'onglet "**Raccourci**". Vous verrez à droite de "**Cible :**" le chemin qui mène vers le programme du jeu. Par défaut, ce serait quelque chose comme "**C:\Program Files\Carts Entertainment\Thrust, Twist n Turn\ttt.exe**". On peut ajouter juste après le guillemet des paramètres de commandes dont voici la liste :

- **-accs** - Donne l'accès au mode "Championnat" et "Arcade des ombres".
- **-codename:laamanen007** - Limousine remplace la première voiture.
- **-d** - Active les touches du mode "Debug" (voir plus loin).
- **-noanim** - Plus de vidéos au démarrage (accès direct au menu principal).
- **-sAI** - Les voitures dirigées par l'ordinateur n'accélèrent pas.
- **-ncount** - Désactive le compte à rebours en début de course.
- **-dist** - Affiche la distance de la voiture par rapport à la caméra.
- **-stab** - Affiche la stabilité de la voiture.
- **-target** - Affiche des informations sur la cible.
- **-slide** - Affiche des informations sur le dérapage de la voiture.
- **-cam** - Affiche les infos concernant la caméra.
- **-speeds** - Affiche la vitesse des voitures dirigées par l'ordinateur.
- **-nG** - Désactive l'affichage du sol.
- **-nS** - Désactive l'affichage du ciel.
- **-nO** - Désactive l'affichage des objets.
- **-nLF** - Désactive l'affichage des reflets du soleil.
- **-nW** - Désactive les effets du temps (pluie...).
- **-nF** - Désactive l'affichage du brouillard.
- **-nSm** - Désactive la fumée produite par les pneus.
- **-Na** - Affiche des informations.

Il existe d'autres paramètres mais ils ne sont pas très intéressants.
Donc, il suffirait d'ajouter les paramètres "**-accs**", "**-noanim**" et "**-codename:laamanen007**" pour pouvoir accéder à tous les modes de jeu ainsi qu'à la limousine mais aussi charger le jeu directement sans passer par les démos animées ! Cela nous donnerait donc quelque chose comme :

"C:\Program Files\Carts Entertainment\Thrust, Twist n Turn\ttt.exe" -accs -noanim -codename:laamanen007



Les paramètres doivent être ajoutés après le guillemet qui suit "**ttt.exe**" mais en laissant un espace entre les deux. De même, il faut laisser un espace entre chacun des paramètres de commandes. Une fois que vous avez choisi les paramètres de commandes, cliquez sur "**OK**" et double-cliquez sur "**Raccourci vers ttt.exe**" pour lancer le jeu.

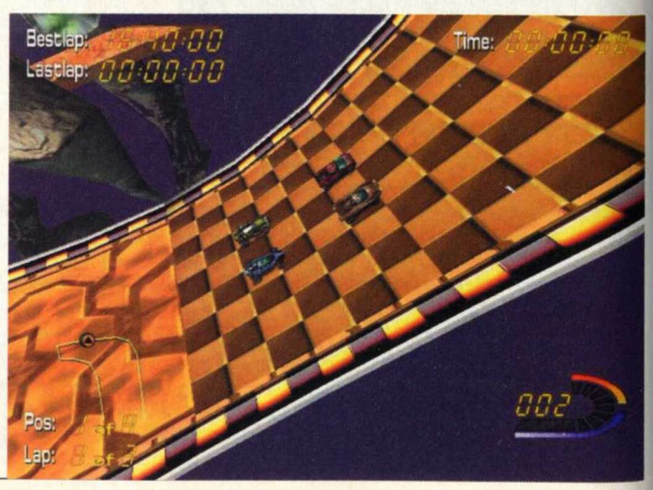
TOUCHES POUR LE MODE "DEBUG".

"**F1**" - Active ou désactive le mode "Camera Run" (la caméra suit la piste automatiquement).
"**F2**" - Active ou désactive le mode "Free Motion".
"**F3**" - Active ou désactive le mode "Car Mode".
"**F5**" - Change l'affichage de la piste.
"**F9**" - Active ou désactive la limite de visibilité.
"**F11**" - Active ou désactive l'affichage des voitures.
"**F**" - Augmente la vitesse par 8.
"**S**" - Diminue la vitesse par 2.
"**P**" - Stoppe les voitures.
"**T**" - Suit la voiture la plus proche.
"**+**" - Augmente la distance de visibilité.
"**-**" - Diminue la distance de visibilité.
"**Inser**" - Commence l'enregistrement d'un Replay.
"**Suppr**" - Termine l'enregistrement ou l'affichage d'un Replay.
"**Home**" (Touche à droite de "Inser") - Commence l'affichage d'un Replay.
"**Page Up**" - Active ou désactive la sauvegarde du Replay.
"**Page Down**" - Sauvegarde le Replay sous forme d'images lors de son affichage (attention, cela va créer un grand nombre de fichiers images dans le répertoire du jeu au format BMP).

En mode "**Camera Run**" après avoir appuyé sur la touche "**F1**" :
"**B**" - Retourne en arrière.
"**+**" - Augmente de 1 la hauteur.
"**-**" - Diminue de 1 la hauteur.
"**SHIFT**" et "**+**" - Augmente de 10 la hauteur.
"**SHIFT**" et "**-**" - Diminue de 10 la hauteur.

En mode "**Free Motion**" après avoir appuyé sur la touche "**F2**" :
"**SHIFT**" et "**1**" - Vitesse 1
"**SHIFT**" et "**2**" - Vitesse 2
"**SHIFT**" et "**3**" - Vitesse 3
"**Q**" - En avant.
"**A**" - En arrière.
"**W**" - Pivote dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
"**E**" - Pivote dans le sens des aiguilles d'une montre.
"**J**" - Tourne vers la gauche.
"**L**" - Tourne vers la droite.
"**K**" - Pivote vers le bas.
"**I**" - Pivote vers le haut.
"**Z**" et "**J**" - Déplacement latéraux vers la gauche.
"**Z**" et "**L**" - Déplacement latéraux vers la droite.
"**Z**" et "**K**" - Déplacement latéraux vers le bas.
"**Z**" et "**I**" - Déplacement latéraux vers le haut.

En mode "**Car Mode**" après avoir appuyé sur la touche "**F3**" :
"**F3**" - Retourne sur la route.
"**D**" - Met la voiture à l'endroit où vous vous trouvez.
"**C**" - Relâche ou reprend le mouvement de la caméra.
"**1**", "**2**", "**3**", "**4**", "**5**", "**6**", "**7**", "**8**" ou "**9**" - Change la vue.



SILVER

COFFRE INVISIBLE

Allez dans les grottes sous la bibliothèque. Parlez au concierge pour qu'il vous donne une clef puis allez dans la salle où un lutin donne vie à des monstres de pierre. Prenez le couloir de droite, celui qui mène chez l'alchimiste, et utilisez la clef sur la porte qui se trouve au fond. Vous trouverez une fiole en haut à gauche alors que le coffre invisible se trouve en bas à droite.

all.cybermoi@libertysurf.fr

TOTAL ANNIHILATION : KINGDOMS

CHEAT CODES

Le mot "**Cheat Codes**" est peut-être un peu déplacé, disons plutôt que ce sont des commandes. Il y a fort à parier que d'autres codes, qui fonctionnent de manière plus intéressante, feront leur apparition un de ces quatre... En tout cas, merci aux membres de notre Hotline de m'avoir donné un coup de main pour tester tous les codes qui ne fonctionnaient pas !

Pendant une partie, appuyez sur la touche "**ENTRÉE**" et tapez l'un des codes suivants :

+BIGBROTHER - L'intelligence artificielle s'occupe de tout.

+CLOCK - Affiche un compteur en haut de l'image pour indiquer le temps écoulé depuis le début.

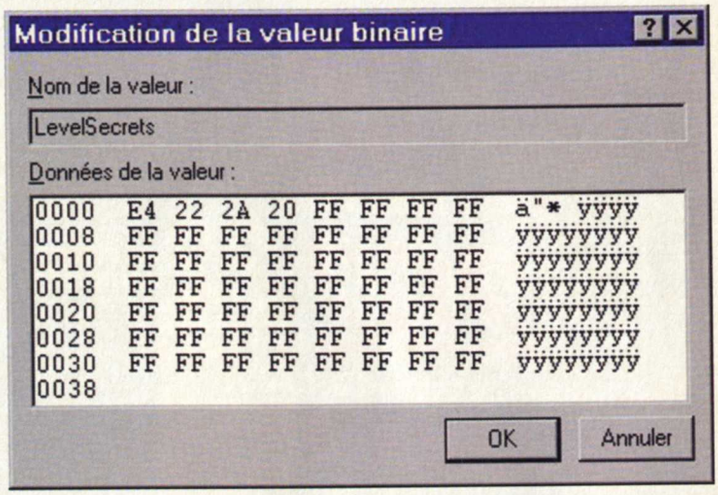
+VIDMODE - Affiche une erreur suivie des résolutions que vous pouvez utiliser pour le jeu.

+VIDMODE x y - Change la résolution en "x" sur "y". En gros, si vous tapez "+VIDMODE 640 480", la résolution d'écran changera pour passer en 640x480.

RE-VOLT

ACCÈS À TOUTES LES VOITURES ET CIRCUITS

Pour accéder directement à toutes les voitures du jeu ainsi qu'à tous les circuits dans le mode Normal, Mirror ou Reverse, il faut toucher à la base de registres de Windows. Ouvrez le répertoire où vous avez installé Windows sur votre disque dur et cherchez un fichier "**Regedit.exe**". Double-cliquez dessus et vous lancerez l'éditeur de la base de registres. Ensuite, double-cliquez sur "**HKEY_LOCAL_MACHINE**", ce qui va ouvrir une nouvelle section dans l'arborescence. Cliquez sur les clefs dans cet ordre pour développer à chaque fois l'arborescence : "**SOFTWARE**", "**Acclaim**", "**Re-Volt**" et "**1.0**". Vous devriez voir sur la partie droite de l'éditeur une valeur "**LevelSecrets**". Double-cliquez dessus pour l'éditer, et modifier les données sur la nouvelle fenêtre pour obtenir ce que l'on peut voir sur la photo 1.



Gagnez des jeux

THEME PARK WORLD

+

des FUTUROPASS pour le FUTUROSCOPE à Poitiers

en jouant sur le

3615 PCSOLUCES

ou le

08 36 68 14 16*

©1999 Electronic Arts. Bullfrog, le logo Bullfrog, Theme Park World et le logo Theme Park World sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Bullfrog Productions Ltd est une société d'Electronic Arts™. Windows est soit une marque commerciale soit une marque déposée de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif. Tous droits réservés.

3615-3668 : 2,23 F/mn – Concours organisé du 01/10 au 31/10/99

Photos non contractuelles

* Ce numéro n'est pas celui de la Hotline Electronic Arts

** (accès gratuit et illimité au Futuroscope pendant 3 ans)

ELECTRONIC ARTS®

BULLFROG PRODUCTIONS LTD

BEST OF THE BEST

inclus dans le Best of N°2 : l'jeu complet "Bud Tucker"

3 numéros pour 79 FF (+ 20 FF de frais de port)

à choisir parmi les 5.

Des dizaines de solutions complètes

+ de 5 000 trucs et astuces pour des centaines de jeux PC

N°5 + de 800 trucs et astuces pour vos jeux
14 solutions complètes : Alpha Centauri - Baldur's Gate -Commandos le sens du devoir -Day of the tentacle - Fallout 2 -Half Life (créez vos niveaux) - L'amerzone - Populous à l'aube de la création - Sanitarium - Silver - Sim City 3000 - Starcraft : Broodwar - Tex Murphy Overseer - Tomb Raider III (astuces & secret)

N°4 + de 1 000 trucs et astuces pour 400 jeux
14 solutions complètes : Caesar III, Chine, Creatures 2, Dune 2000, Grim Fandango, Half-Life, Jedi Knight, Lands of Lore, Need for Speed 3, Rama, Ring : l'anneau des Nibelungen, Sim City 2000, Titanic, Tomb Raider III.

N°3 + de 1 000 trucs et astuces pour 130 jeux
21 solutions complètes : Blade Runner, Carmageddon, Commandos, Coupe du Monde 98, Dungeon Keeper , Égypte 1156 av. J.-C., F1 Racing Simulation, Fallout, Final Fantasy 7, Heart of Darkness, Les Visiteurs, Light House, Might & Magic 6, Phantasmagoria 2, Monkey Island, Monkey Island 2, The Curse of Monkey Island, Unreal, Wing Commander Prophecy, X-Files, Zork Grand Inquisitor.

N°2 + 1 jeu complet sur CD-Rom "Bud Tucker" 2 000 trucs et astuces pour + de 200 jeux
22 solutions complètes : Age of Empires, Atlantis, Dark Eye, Dragon Lore II, F1 Grand Prix 2, Full Throttle, Heroes of Might & Magic 2,LBA 2, Leisure Suit Larry 7, Les Boucliers de Quetzalcoatl, Les Chevaliers de Baphomet, Les Guignols de l'Info, Lost Eden, The Pandora Directive, Riven, The Curse of Monkey Island, Tomb Raider, Tomb Raider II, Under a Killing Moon, Versailles, Wing Commander IV, Zork Nemesis.

N°1 + de 1 000 trucs et astuces pour 400 jeux
36 solutions complètes : Alerte Rouge, Alone in the Dark 1, Alone in the Dark 2, Alone in the Dark 3, Braindead 13, Congo, Creatures, Caesar III, D, Dragon Lore, The Dig, Evidence, Fade to Black, Frankenstein, Gabriel Knight 2, Goblins 2, Goblins 3, Golden Gate Killer, Harvester, Ishar 3, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, King Quest 7, L'Énigme de Maître Lu, Lost in Time 1, Lost in Time 2, Loom, Lost Eden ,The Secret of Monkey Island 2, Myst, Phantasmagoria, Sam & Max, Shivers, Space Quest VI, Spycraft, Warwind, The 11th Hour.

Bulletin de commande

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :

PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING,
92-98, bd Victor-Hugo, 92115 CLICHY Cedex.

☐ Oui, je veux recevoir le lot "Best of PC Soluces, avec ses dizaines de solutions et ses milliers d'astuces pour près de 1000 jeux, au prix de 99 FF* (79 FF + 20 FF de port.) et je choisis les 3 «Best of» n° : ❑1 - ❑2 - ❑3 - ❑4 - ❑5

• Si vous souhaitez acquérir séparément les "**Best of PC Soluces**", vous référer à la page 16 (page abonnement)

PC Soluces 30

Nom : ..... **Prénom** : ..... **Âge** : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... **Ville** : .....

Ci-joint mon règlement à l'ordre de CYBER PRESS par : Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat ☐ Carte bancaire ☐

N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Expire fin : |_|_|_|_| Signature obligatoire :

NOUVEAU ! Commandez directement vos magazines sur Internet, par téléphone ou minitel et réglez par carte bancaire.

Sur Internet : hhtp://www.pcsoluces.com - Par téléphone : 08 36 68 84 48* - Par minitel : 3615 PCSOLUCES* (*3615 et 3668 : 2,23 F/min)

(*) Offre valable dans la limite des stocks disponibles et pour la France métropolitaine uniquement. Pour les Dom Tom et le reste du monde, nous consulter au : 33 1 41 06 44 44. Réassort pour la Belgique, contactez Tondeur SA. Réassort pour la Suisse, contactez Edigroup SA. Voir sommaire page 4.

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service des abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs.

GUIDE

aliens versus predator

CE JEU TRÈS ATTENDU S'EST AVÉRÉ ÊTRE L'UN DES PLUS DIFFICILES SORTIS DERNIÈREMENT DANS LA CATÉGORIE DU DOOM-LIKE. SANS SAUVEGARDE ET APPAREMMENT SANS MODE PERMETTANT DE TRICHER, VOILÀ QUI A DÛ EN DÉCOURAGER PLUS D'UN. HEUREUSEMENT, VOICI DE QUOI VOUS REMETTRE À JOUER À ALIENS VERSUS PREDATOR ET CE MÊME SI VOUS L'AVEZ DÉJÀ TERMINÉ !

ÉDITEUR	Electronic Arts
CONFIG.	P 166/32 Mo
TEXTE	Français
VOIX	Françaises
SORTIE	Disponible

UNE MISE À JOUR BIENVENUE

Pour pallier le problème inhérent à l'impossibilité de sauvegarder, les développeurs ont sorti une mise à jour. Vous pourrez trouver celle-ci sur notre CD-Rom. Après l'installation, vous aurez donc la possibilité d'effectuer des sauvegardes à l'endroit où vous voudrez pour continuer à jouer plus tard. Sachez tout de même que le nombre de sauvegardes est limité dans chacun des niveaux. D'ailleurs, plus vous aurez choisi un niveau de difficulté élevé et moins vous aurez le droit de sauvegarder pour le niveau en cours.
Cette mise à jour ne change pas seulement cela. En effet, il est dorénavant possible d'accéder à une console, sur laquelle vous pourrez entrer des paramètres de commandes à la manière de Half-Life. Avec quelques modifications, vous pourrez aussi accéder à des commandes qui vous permettront de tricher.

LA CONSOLE DE COMMANDES

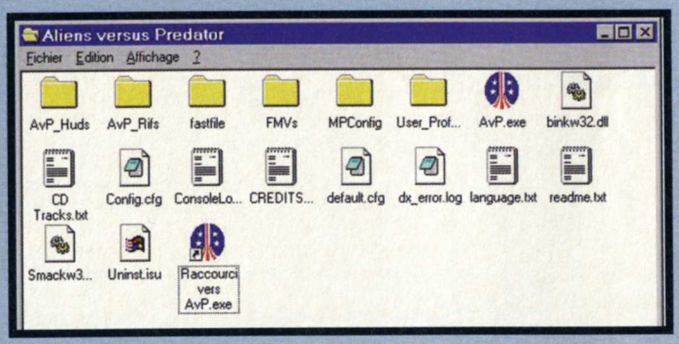
Une fois que vous êtes dans une mission, appuyez sur la touche marquée du petit "**2**" qui se trouve à gauche de "**1**" et au-dessus de "**TAB**". Cela fera apparaître une petite console de commandes. Vous pourrez taper à cet endroit les codes qui suivent. Attention de bien les taper en majuscules.

QUICKSAVE - Sauvegarde la position en cours dans le premier emplacement de sauvegarde.
QUICKLOAD - Charge la sauvegarde dans le premier emplacement.
SAVE x - Sauvegarde la position en cours dans l'emplacement "x" de sauvegarde. Bien entendu, "x" doit être remplacé par un nombre compris entre "1" et "8" (mais cela dépend du nombre de sauvegardes dont vous disposez).
LOAD x - Charge une sauvegarde dans l'emplacement "x". Bien entendu, "x" doit être remplacé par un nombre compris entre "1" et "8".
SAVESLEFT - Affiche le nombre de sauvegardes restantes pour le niveau en cours.
LISTVAR - Affiche certaines commandes ainsi que les variables sur lesquelles elles sont fixées. Puisqu'elles sont listées, nous n'en parlerons pas ici.
LISTCMD - Affiche d'autres commandes.
BIND 0 SCREENSHOT - Ensuite, il sera possible de faire une capture d'écran en appuyant sur la touche "0". Le fichier sera sauvegardé dans le répertoire du jeu au format BMP.

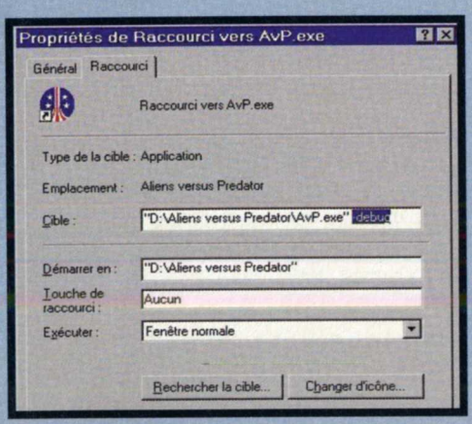
ATTENTION
La quasi-intégralité de ce qui est expliqué dans ces pages fonctionne seulement si vous avez installé la mise à jour du jeu. Normalement, elle doit se trouver sur notre CD-Rom, dans la partie réservée aux Add-ons.

LA CONSOLE DE COMMANDES : MODE DEBUG

Il existe d'autres commandes que l'on peut entrer sur la console. Mais elles ne fonctionneront que si au préalable on a passé le jeu en mode Debug.
Pour utiliser le jeu dans ce mode, il faut ajouter des paramètres de commandes. Ouvrez le répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur (par défaut "**C:\Program Files\Fox\Aliens Versus Predator**"). Cliquez avec le bouton droit sur le fichier "**AvP.exe**" et choisissez "**Créer un raccourci**". Un nouveau fichier du nom de "**Raccourci vers AvP.exe**" va apparaître.



Cliquez avec le bouton droit sur ce raccourci et choisissez "**Propriétés**". Sur l'écran qui apparaît, cliquez sur l'onglet "**Raccourci**". Vous verrez à droite de "**Cible :**" le chemin qui mène vers le programme du jeu. Par défaut, ce serait quelque chose comme cela "**C:\Program Files\Fox\Aliens Versus Predator\AvP.exe**". Ajoutez après le guillemet qui suit "**AvP.exe**", la commande "**-debug**". N'oubliez pas de laisser un espace entre le guillemet et "**-debug**". Cliquez sur "**OK**" puis double-cliquez sur "**Raccourci vers AvP.exe**". Vous lancerez alors le jeu en mode Debug et il vous sera donc possible d'utiliser les commandes qui suivent.



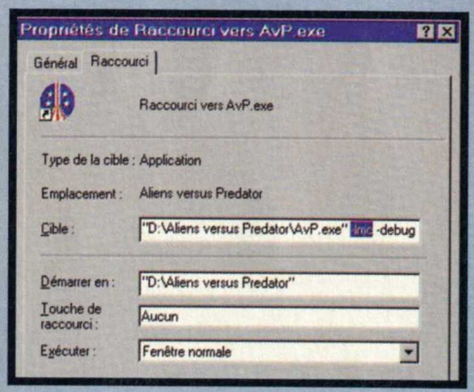
GOD - Lorsque vos points de vie arrivent à zéro, vous restez en vie !
GIVEALLWEAPONS - Donne toutes les armes.
GIMME_CHARGE - Énergie au maximum pour le Predator.
SHOWFPS - Affiche le nombre d'images par seconde.
SHOWPOLYCOUNT - Affiche le nombre de polygones affichés par seconde.
LIGHT - Création d'une source de lumière près du joueur.
ALIENBOT - Ajoute un Alien devant vous.
MARINEBOT 0 - Ajoute un Marine avec un fusil à impulsions.
MARINEBOT 1 - Ajoute un civil avec un fusil à impulsions.
MARINEBOT 2 - Ajoute un civil avec un lance-flammes.
MARINEBOT 3 - Ajoute un Marine avec un cribleur.
MARINEBOT 4 - Ajoute un Marine avec un SADAR.
MARINEBOT 5 - Ajoute un Marine avec un lance-grenades.
MARINEBOT 6 - Ajoute un Marine avec une mitrailleuse.
MARINEBOT 7 - Ajoute un civil avec un fusil.
MARINEBOT 8 - Ajoute un civil avec un pistolet.
MARINEBOT 9 - Ajoute un civil avec un lance-flammes.
MARINEBOT 10 - Ajoute un civil sans arme.
MARINEBOT 11 - Ajoute un civil avec un cocktail Molotov.
MARINEBOT 12 - Ajoute un Marine avec un pistolet.
MARINEBOT 13 - Ajoute un androïde avec un fusil.
MARINEBOT 14 - Ajoute un autre androïde avec un fusil.
MARINEBOT 15 - Ajoute un androïde avec un pistolet.
MARINEBOT 18 - Ajoute un Marine avec un lance-flammes.
MARINEBOT 19 - Ajoute un civil avec un fusil.
MARINEBOT x - Ajoute un Marine ou un civil type "x" devant vous. "x" doit être remplacé par un nombre. À savoir qu'au-dessus de "19", il semblerait que cela soit tiré au hasard. Par contre, le type d'armes ne change pas.
PREDOBOT x - Ajoute un Predator de type "x" devant vous. "x" doit être remplacé par un nombre. Contrairement aux Marines et civils humains, le nombre ne semble pas tellement changer le Predator qui est ajouté !
PREDALIENBOT - Ajoute un Predator-Alien devant vous.
PRAETORIANBOT - Ajoute un Alien Prétorien devant vous.
XENOBORG - Ajoute un Xenoborg devant vous.
MOTIONTRACKERSPEED - Permet d'accélérer ou diminuer la vitesse du détecteur de mouvement des Marines. Le "x" doit être remplacé par une valeur comprise entre "0" et "16".
TIMESCALE x - Modifie l'écoulement du temps. "x" doit être remplacé par une valeur.
DOPPLERSHIFT x -Active ou désactive l'effet doppler sur le son pour le joueur Alien. Le "x" doit être remplacé par une valeur de votre choix.
SKY_RED x - Change la dominante rouge du ciel. Le "x" doit être remplacé par une valeur de votre choix.
SKY_GREEN x - Change la dominante verte du ciel. Le "x" doit être remplacé par une valeur de votre choix.
SKY_BLUE x - Change la dominante bleue du ciel. Le "x" doit être remplacé par une valeur de votre choix.
WIREFRAMEMODE 1 - Affiche les murs en mode Fil de fer.

WIREFRAMEMODE 2 - Affiche les objets en mode Fil de fer.
WIREFRAMEMODE 3 - Affiche le jeu en mode Fil de fer (murs et objets).
WIREFRAMEMODE 0 - Désactive le mode Fil de fer.

Mais vous pouvez aussi essayer le code qui suit :
LEANSCALE x

Nous avons vu qu'il est possible de faire apparaître les divers personnages et créatures du jeu. Toutefois, s'ils ne sont pas prévus dans le niveau en cours, cela ne fonctionne pas. La raison est que les éléments ne sont pas chargés. Toutefois, il est possible justement de forcer le chargement des créatures pour les faire apparaître. Pour cela, il faut ajouter un paramètre de commande devant "**-debug**". Il s'agit de "**-l**" suivi de la lettre du type de créatures que vous voulez charger. Faites attention, il faut mettre les paramètres en minuscules ! Voici la liste des lettres :
"**a**" - Alien.
"**c**" - Civil.
"**m**" - Marine.
"**p**" - Predator.
"**r**" - Predator-Alien.
"**t**" - Pretorien.
"**x**" - Xenoborg.

Ainsi, on peut forcer le chargement de tous les modèles de Marines et civils en mettant ce qui suit comme paramètre de commandes :
"C:\Program Files\Fox\Aliens Versus Predator\AvP.exe" -lmc -debug

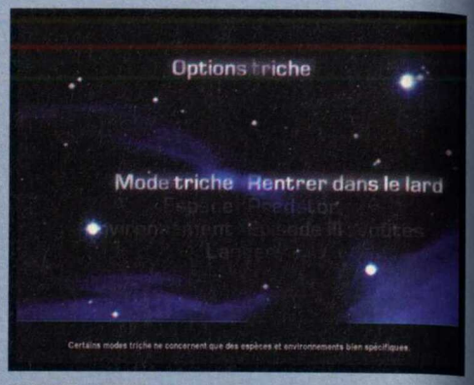


Ensuite, il vous sera possible de faire entrer en jeu tous les types de Marines ou de civils dans n'importe quel niveau, y compris dans ceux où cela n'était pas possible auparavant.

LE MODE TRICHE

Jusqu'à maintenant, nous avons vu des façons de tricher qui n'ont rien d'officiel, si je puis dire, dans le sens où il faut au préalable démarrer le jeu dans un mode différent. Pourtant, il existe un "**Mode Triche**" inclus dans le jeu. Il s'agit en réalité d'une option qui apparaît sur le menu principal. Vous pourrez alors jouer au niveau de votre choix de façon parfois très différente. Techniquement, l'obtention des options du "**Mode Triche**" ne se fait qu'en jouant. À savoir que vous pouvez déclencher l'une des options simplement en finissant les niveaux du jeu en remplissant certaines conditions. Le jeu est déjà extrêmement dur, mais il vous faudra en plus accumuler des trophées ou bien être encore plus rapide que d'habitude. Bonne chance !

Voici la liste des options que vous pouvez déclencher suivies de leur effet ainsi que la manière pour les obtenir. Lorsqu'il est indiqué un nombre, cela veut dire généralement un minimum pour la condition !



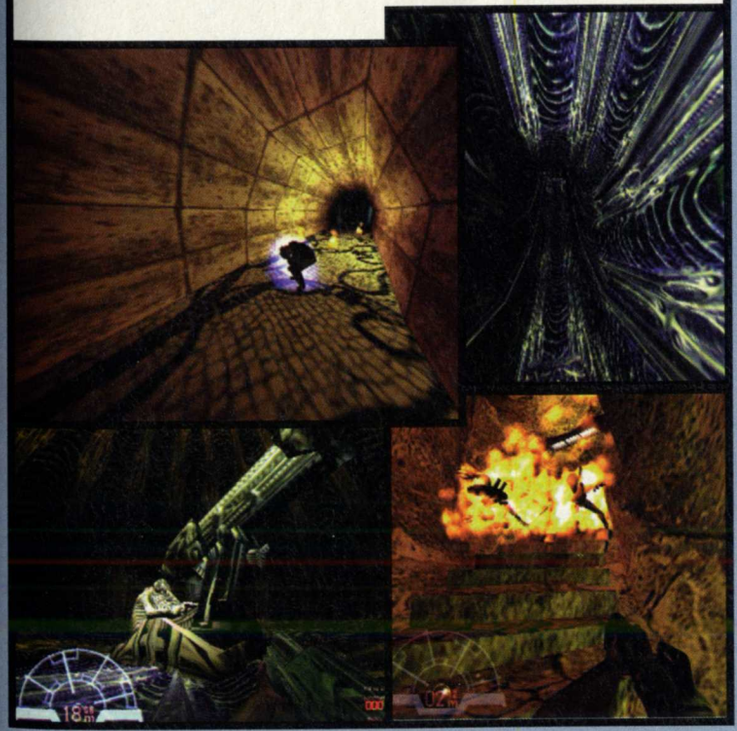
NAUSÉE - L'écran bouge dans tous les sens. Pour obtenir cette option, il faut finir le niveau 2 de l'Alien en moins de deux minutes.
CURE-PIPE - Toutes les créatures sont remplacées par un nettoyeur de tuyaux. Pour obtenir cette option, il faut finir le niveau 3 de l'Alien avec au moins quinze morsures de civils à la tête.
BAVURE - Votre vision est brouillée. Pour obtenir cette option, il faut finir le niveau 4 de l'Alien avec une vitesse moyenne de neuf mètres/seconde (ou supérieure) et en moins de quatre minutes et demie.
MIROIR - Le niveau est inversé. Pour obtenir cette option, il faut finir le niveau 5 de l'Alien avec une morsure à la tête d'un Prédator vivant.
À LA JOHN WOO - Le jeu ralentit lorsque vous attaquez ou que vous êtes attaqué. Pour obtenir ce code, il faut finir le niveau 1 du Marines avec au moins 80 % de tirs à la tête.
GRENADE - Donne 99 grenades pour le fusil à impulsions mais plus aucune balle pour le Marine. Pour obtenir cette option, il faut finir le niveau 2 du Marines avec au moins 40 % de précision.
TGV - Permet de courir très vite. Pour obtenir cette option, il faut finir le niveau 3 du Marine en moins de quatre minutes.
GÉANT - Vous rend très petit. Pour obtenir cette option, il faut finir le niveau 4 du Marine en tirant moins de vingt fois.
TRACE DE LIMACE - Les Aliens rampent car ils n'ont plus de jambes. Pour obtenir cette option, il faut finir le niveau 5 du Marine avec trente-deux Aliens éliminés.
SUPERGORE - Augmente le niveau de violence du jeu. Pour obtenir cette option, il faut finir le niveau 2 du Predator avec vingt-cinq trophées de Marines.
BOULES DE FEU - Les ennemis sont en feu. Pour obtenir cette option, il faut finir le niveau 4 du Predator avec quarante Aliens éliminés.
SANG D'ENCRE - Les effets de lumière, sang et fumée font des arcs-en-ciel. Pour obtenir cette option, il faut finir le niveau 5 du Predator en ayant été repéré moins de quinze fois.
MISSION IMPOSSIBLE - Les dégâts que vous recevez sont plus importants. Pour obtenir cette option, il faut finir le niveau Bonus 2 de l'Alien avec vingt morsures à la tête sur des Marines vivants.
ENFER DISCO - Toutes les couleurs sont modifiées. Pour obtenir cette option, il faut finir le niveau Bonus 1 du Predator avec quinze trophées d'Aliens.
MORTEL - Les effets d'arcs-en-ciel sont encore plus poussés que pour l'autre option du même genre, mais en plus il y a des effets de flou. Pour obtenir cette option, il faut finir le niveau Bonus 2 du Predator avec dix trophées de civil.
CROQUE-SNIPER - Dans ce mode, vous pouvez faire des attaques de longue portée avec l'Alien. Pour l'obtenir, il faut réussir à faire dix morsures à la tête de civils dans le premier niveau de l'Alien.
RENTRER DANS LE LARD - Le fusil à harpons du Predator est en munitions infinies. Mais pour cela, il faudra d'abord terminer le premier niveau du Predator avec 80 % de précision.

CHUTE LIBRE - Le niveau se retourne, ce qui vous donne l'impression de ne rien contrôler.
BANDE PERFORÉE - Les Aliens sont suivis d'une traînée blanche.
SOUS-MARINE - L'image que vous voyez ondule comme si cela se passait sous l'eau.
TERREUR - Les Marines que vous rencontrez hurlent, terrifiés par votre présence.
Vous ne pouvez utiliser qu'une seule de ces options à la fois dans les niveaux dans lesquels le menu vous laisse le choix. Vous devez donc choisir une option du "**Mode Triche**", l'espèce et le niveau avant de sélectionner "**Lancer**" pour démarrer le niveau dans ce mode.

Arioch (ariochld@aol.com)

LE MODE TRICHE SANS JOUER ?

Vous aurez probablement remarqué qu'il y a quatre options du "**Mode Triche**" où nous n'avons pas indiqué la manière de les obtenir. C'est tout simplement parce qu'à l'heure qu'il est, je n'ai aucune idée de la manière de le faire. Alors, comment ai-je bien pu avoir accès à ces options ? C'est simple ! Grâce un programme qui permet d'activer directement le menu complet du "**Mode Triche**". Programme réalisé par mes soins et donc exclusif aux lecteurs de PC Soluces. Il vous permettra de modifier votre profil. Les fichiers profils correspondent à votre nom de joueur et se trouvent dans le répertoire "**User_Profiles**". Ces fichiers contiennent la liste des niveaux que vous avez réussis, des statistiques ainsi que l'activation des différentes options du "**Mode Triche**". C'est ainsi qu'en voulant activer ceux que je connaissais déjà, j'en ai découvert de nouveaux. Voilà l'explication du mystère.
Vous trouverez ce programme dans le répertoire "**Astuces\Aliens Vs Predator\Editeur**" sur notre CD-Rom.



PC SOLUCES
Vous cherchez une ASTUCE, une SOLUCE ?
Les meilleurs jeux à gagner :
3615 PCSOLUCES - 08 36 68 14 16

HUMONGOUS ENTERTAINMENT
Sam Pyjam, Pouce Pouce, Marine Malice et James Renard : Ils vous attendent sur le serveur
HUMONGOUS 08 36 68 29 19

Toute l'actualité ciné, tous les horaires.
Ciné Live
Des places de ciné, des avant-premières, des K7 Vidéo et des DVD à gagner...
3615 CINELIVE

UP! MUSIC
Les chroniques des CD, les annonces des concerts. Des places de concerts, des backstages, des CD audios, des K7 vidéo et des DVD à gagner
3615 MUSICUP

CYBER PRESS PUBLISHING
Vous désirez connaître le sommaire de CINÉ LIVE, PC SOLUCES ou des BIBLES DES SECRETS, ou vous souhaitez commander nos anciens numéros ou encore vous abonner (paiement par CB accepté) :
08 36 68 84 48

Shadowman, le Hit de cet été arrive sur PC.
Acclaim
Pour les dernières infos, les astuces, les soluces et les concours :
3615 ACCLAIM - 08 36 68 2 4 6 8

Civilization CTP et Fighter Squadron et
ACTIVISION
Tous nos derniers jeux à gagnez :
3615 ACTIVISION - 08 36 68 17 71

CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT
Faites le tour du monde avec CRYO : de Chine à Versailles, en passant par Égypte et Atlantis, toutes les solutions de ces jeux sont sur :
3615 CRYO

Attention ! Un "Duke" peut en cacher un autre !
DUKE NUKEM
Duke Nukem Forever bientôt sur le 3615 DUKE

EIDOS INTERACTIVE
Les TOMB RAIDER, SOUL REAVER, COMMANDOS et FINAL FANTASY VII, n'ont plus de secrets pour nous. Et pour vous ?
3615 EIDOS · 3615 TOMBRAIDER · 3615 FF7 · 08 36 68 19 22

GT
Discworld Noir, Driver, mais aussi la Saga d'Abe - Oddworld et les solutions pour nos autres jeux :
3615 GT INTERACTIVE
08 36 68 14 11

KONAMI
Les solutions de Silent Hill, Castlenavia 64 et Metal Gear Solid sont disponibles sur le
3615 KONAMI - 08 36 68 16 15

MICROÏDS
Des infos, des astuces, des solutions complètes, des réponses personnalisées sur les jeux MICROIDS
3615 MICROIDS - 08 36 68 88 81

TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE
Apprenez à piloter avec FLY!, la nouvelle référence en simulateur de vol et à vous cacher avec Hidden & Dangerous. Astuces, solutions, concours
3615 TAKE2 - 08 36 68 57 75

Tarif audiotel minitel 3615 et 08 36 68 : 2,23 F/min.

SOLUCE

discworld noir

SI L'ATMOSPHÈRE DE DISCWORLD NOIR EST UN DE SES PRINCIPAUX ATOUTS, ELLE PEUT PARFOIS LE DESSERVIR EN COMPLIQUANT CERTAINES SITUATIONS. CE N'EST PAS TOUJOURS TRÈS CLAIR À L'ÉCRAN MAIS AUSSI DANS LE DÉROULEMENT DU JEU. UN PEU DE LUMIÈRE ? SUIVEZ LE GUIDE.

ÉDITEUR	GT Interactive
CONFIG.	P 166, 32 Mo
TEXTE	Français
VOIX	Françaises
SORTIE	Septembre 99

SAUVEGARDE

Vous trouverez dans le répertoire Astuces du CD les sauvegardes qui correspondent aux indications de la soluce (jusqu'à l'Acte 2). Pour les installer, faites d'abord une copie des vôtres, puis décompressez le fichier : Discworldsave.zip dans le répertoire d'installation par défaut : C:\Program Files\discnoir\save\

ACTE 1

LES QUAIS

Après la visite de Carlotta à votre bureau, vous disposez des indices *Carlotta*, *Mundy* et *Milka* dans votre carnet. Deux endroits vous sont accessibles : le Bureau de Lewton et les Quais.
Sortez et allez sur les Quais. Parlez à Monsieur Scoplet, le premier officier, en haut de la passerelle, en abordant le principal sujet de conversation (icône bouche), puis le sujet des "Passagers du Milka" afin d'obtenir l'indice *des Passagers Mystérieux*. Discutez en particulier du Milka qui figure dans votre carnet pour valider le Café Ankh.

LE CAFE ANKH

SAUVEGARDE **Sauvegarde 1**

Dans la ruelle à droite du Café Ankh, prenez le Pied de Biche **(photo 1)** dans la charrette que le Golem est en train de charger de tonneaux de vin. Entrez dans le Café Ankh et parlez avec Chicard, assis à une table au centre du bar. Abordez le sujet de conversation principal pour amener le sujet "Vimaire". Parlez de Vimaire puis de l'indice des *Passagers Mystérieux* du bloc-notes et enfin du *Milka*. Vous apprenez que des *Meurtres Mystérieux* se succèdent depuis l'arrivée au port du cargo. Suite à cette conversation, Le Guet des Orfèvres se valide sur la carte. Inutile d'y aller tout de suite, Chicard n'y est pas encore.

LE MILKA

1

Retournez aux Quais et utilisez le Pied de Biche sur la caisse isolée à gauche du bateau **(photo 2)** quand le marin n'est pas dans les parages. Si ce dernier n'a pas bougé, quittez les Quais et revenez tout de suite, il devrait avoir disparu. De cette façon, vous montez à bord du Milka. Dans la cale inondée, ramassez l'Étiquette **(photo 3)** qui flotte parmi les débris. Sortez par le bas de la cale, en montant à l'échelle. Sur le pont, avancez vers le haut pour pénétrer dans les cabines **(photo 4)**. Fouillez les couchettes. Dans celle

2

3

4

du bas, vous trouvez un Morceau de carton portant un chiffre. Découvert, vous revenez automatiquement à votre bureau.

LE GUET DES ORFÈVRES

SAUVEGARDE **Sauvegarde 2**

Maintenant, allez parler à Chicard au Guet des Orfèvres. Parlez des *Passagers Mystérieux* du Milka : vous apprenez que la passagère s'est rendue au Café Ankh. En sortant, vous rencontrez le Troll Malachite. Parlez-lui pour qu'il vous charge de la mission de retrouver Verma. Il vous indique qu'elle était chanteuse au Perroquet Octarine, ce qui valide ce bar. Vous notez les indices *Malachite* et *Verma*.

LE PERROQUET OCTARINE

Allez au Perroquet Octarine et parlez au barman Humanite. Une fois qu'il vous aura dit à plusieurs reprises de vous adresser à la chanteuse du moment, Saphire qui se produit sur scène, approchez-vous d'elle et cliquez sur elle lorsqu'elle a fini sa performance et que son nom apparaît. Parlez-lui de *Verma :* elle vous apprend qu'elle était plus connue sous le nom de *Madame Magnétite*. Parlez-lui de *Malachite* pour valider l'Atelier de Rhodan. Pensez à lire l'écriteau sur le mur de gauche du bar. Il change souvent et vous donne des informations amusantes.

LE MAUSOLÉE DES SÉLANCIENS

Allez au Guet des Orfèvres et parlez de *Madame Magnétite* avec Chicard. Il vous apprend qu'elle est inhumée au Mausolée des Sélanciens, ce qui valide cet endroit. Abordez aussi le sujet de *Malachite*.
Allez au Mausolée des Sélanciens. Malheureusement, vous ne savez pas vous y rendre. Il vous faudrait un expert en héraldique.

ILSA, AL KHALI

Rendez-vous au Café Ankh. Vous y retrouvez Ilsa, une femme qui ne vous laisse pas indifférent, au fond du bar, à gauche. Parlez-lui de l'indice des *Deux Passagers Mystérieux* qui sera remplacé par l'indice *Ilsa et Deux Marrons*. Montrez-lui l'étiquette trouvée dans la cale du Milka. Elle parvient à la déchiffrer et vous avez désormais accès à la carte de l'Embarcadère 5.

Retournez à votre bureau. Le nain *Al Khali* s'y est introduit. Il vous suggère de ne pas vous occuper de l'affaire Mundy. Vous notez son nom dans le carnet.

Allez à l'Embarcadère 5. En contournant l'entrepôt par la gauche, vous arrivez sur un quai qui longe la rivière Ankh. Remarquez la lucarne sur le toit. Il vous faudra de l'aide pour y accéder.

LE MANOIR VON UBERWALD

Revenez au Bureau de Lewton. Carlotta a laissé une invitation glissée sous la porte **(photo 5)**. Ramassez le Mot et examinez-le pour valider le Manoir Von Uberwald.

SAUVEGARDE **Sauvegarde 3**

5

Allez au Manoir Von Uberwald et montrez l'invitation au Majordome. Quand il se tait, regardez le grand tableau au-dessus des portes principales (clic de droite). C'est ce qui fera arriver Carlotta. Parlez-lui de l'indice du *Mausolée des Sélanciens*. Puis, le *Comte Von Uberwald* vous fait demander. Son nom s'ajoute à la liste du carnet. Discutez avec le vieux comte infirme dans la serre et prenez congé.

Vous êtes automatiquement amené au Mausolée par Carlotta qui vous guide parmi les tombes. L'indice *Verma dans le Mausolée* remplace l'indice *Le Mausolée des Sélanciens*. Retournez au Manoir Von Uberwald et parlez du Comte avec le Majordome. Vous obtenez l'indice du *Compagnon Disparu*. Cliquez en bas de l'écran pour avoir une vue générale de la salle. Puis, cli-

quez dans le coin inférieur gauche à côté de l'escalier pour pénétrer dans la serre **(photo 6)**. Parlez du *Compagnon Disparu* avec le Comte : il vous remet l'Iconoscope de Regin qui remplace l'indice du *Comte* et celui du *Compagnon Disparu*.

L'ATELIER DE RHODAN

Rendez-vous à l'Atelier de Rhodan. Malachite est dans le fond de la pièce : allez le voir et remarquez le grappin posé sur le sol à côté de lui. Parlez-lui de l'indice *Verma dans le Mausolée*. Il vous accompagne au Mausolée et ouvre le sarcophage. Il est sûr que ce n'est pas Verma ! Vous obtenez le Grappin de Malachite. L'indice *Verma dans le Mausolée* est remplacé par l'indice *Saphire a-t-elle menti ?*
Fouillez dans les gravats **(photo 7)** pour trouver la Dent de Troll en diamant.

L'EMBARCADÈRE 5

Allez à l'Embarcadère 5 et utilisez le grappin de Malachite sur la lucarne du toit **(photo 8)** de la ruelle qui longe la rivière Ankh. Une fois en haut, utilisez le Pied de Biche pour fracturer la lucarne. À l'intérieur de l'entrepôt, ramassez la Pochette d'allumettes déchirée **(photo 9)** qui a été oubliée sur le sol, dans le coin de droite. Elle porte

l'inscription Whalebone Lane, comme la fenêtre du Perroquet Octarine. Ressortez par la lucarne.

MUNDY

Allez au Perroquet Octarine. Dans votre inventaire, sélectionnez le Morceau de Carton et double-cliquez sur la Pochette d'Allumettes Déchirée pour reconstituer une Pochette d'Allumettes intacte **(photo 10)**. Parlez de *Mundy* au barman Humanite et montrez-lui la Pochette d'Allumettes pour ajouter le sujet "Mensonges" à la conversation. Il admet alors que Mundy est à l'étage au-dessus ! Sortez du bar par la droite.

ACTE 2

ENQUÊTE SUR LA MORT DE MUNDY

SAUVEGARDE **Sauvegarde 4**

Vous reprenez connaissance entouré de Chicard et d'un policier du Guet. Mundy est mort… Vous obtenez les indices *Meurtres Contrepoids* et *Meurtre de Mundy*. Comme vous l'ont dit les policiers, le Grappin que vous a donné Malachite n'a plus sa corde. Cherchez tout en haut du mur **(photo 11),** dans le coin où repose Mundy pour trouver la Corde effilochée. Examinez-la (clic de droite) pour comprendre que Mundy a été suspendu par les pieds. L'indice *Corde Effilochée* s'ajoute dans le carnet.

Utilisez l'indice *Corde Effilochée*, qui figure dans le carnet, sur les bottes de Mundy **(photo 12)**. L'indice *Mundy pendu par les pieds* remplace l'indice *Meurtre de Mundy*. Regardez le message ensanglanté (clic de droite) sur le mur pour noter l'indice *Azile*. Utilisez l'indice *Mundy pendu par les pieds* sur le message ensanglanté pour déchiffrer l'indice *3712V*. Enfin, fouillez les bottes de Mundy. Vous n'y trouverez rien mais ça vous met la puce à l'oreille, et c'est indispensable pour la conversation suivante…

Descendez pour avoir une petite conversation avec Humanite. Parlez-lui de l'indice *Mundy pendu par les pieds* pour amener le sujet "Mundy a été abattu", puis le sujet "Bottes de Mundy". Parlez-en pour qu'Humanite vous remette la Pièce de monnaie de Mundy.

LE PONT LARMOYANT

Allez aux Quais, montrez l'iconoscope de Regin à Mr Scoplet, le premier officier (**photo 13**). Il vous parle du *Carrosse de Regin* qui s'incrit dans votre carnet. Rendez-vous au Guet des Orfèvres et parlez du Carrosse de Regin à Chicard pour valider l'accès au Pont Larmoyant.
Retournez sur les Quais, le Milka a appareillé. Utilisez le Grappin sur le câble d'amarrage posé à côté du bollard pour remettre une Corde au grappin **(photo 14)**.

Allez au Pont Larmoyant et utilisez le Grappin dans la Rivière Ankh pour obtenir l'indice *Chose dans la rivière*.

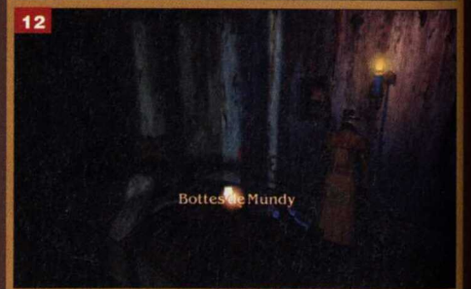
LE CASINO SATURNALIA

Allez au Perroquet Octarine et parlez de l'indice *Saphire a-t-elle menti ?* à Humanite pour qu'il vous laisse accéder à sa loge. Entrez dans la loge de Saphire juste à gauche de la scène. À l'intérieur, vous obtenez l'indice *Argent de Saphire*. En discutant, vous validez l'accès au Casino Saturnalia.
Retournez dans la salle du bar et parlez de l'indice *Argent de Saphire* avec Humanite. Vous lui arrachez l'indice *Rendez-vous Secret*.

Allez au Casino Saturnalia. Entrez dans le bâtiment et parlez avec Ilsa. Remora l'assassin tente une attaque sur Deuxmarrons puis part vexé après une explication. Carlotta arrive sur ces entrefaites.
Parlez à Whirl, le croupier qui s'occupe du jeu de Jack Noir à la Table de Carot sur la droite. Une fois que Vinche vous aura expliqué sa stratégie de jeu, soudoyez Whirl avec votre Bourse. Parlez-lui de l'indice *Argent de Saphire* pour obtenir l'indice *Poisse*.

LES PÉNATES D'HORST

Retournez au Bureau de Lewton. Al Khali vous y attend pour vous amener chez Horst le Troll. Au fil de la conversation, vous obtenez les indices : *Épée en Or*, *La Cargaison du Milka* et *Jasper Horst*. Votre visite valide aussi le lieu Les Pénates de Horst.
Retournez au Perroquet Octarine. Parlez à Saphire, dans sa loge, des indices *Poisse* et *Rendez-vous Secret* pour amener le sujet "Confronte Saphire". Utilisez-le pour découvrir que Saphire fait chanter Verma !



LA CARGAISON DU MILKA

Allez au Casino Saturnalia et parlez de l'indice *Épée en Or* avec Carlotta. Vous êtes automatiquement transporté au Manoir Von Uberwald. Lewton et Carlotta arrivent à un accord et le Temple des Petits Dieux se valide. Parlez alors de l'indice *Cargaison du Milka* pour obtenir le Bon de livraison des mains de Carlotta.
Rendez-vous à l'Embarcadère 5 et donnez le bon de livraison au garde. Il vous fait voir le grand livre de livraisons qui remplace l'indice *Cargaison du Milka*. Vous obtenez les indices : *Tonneaux de Vin*, *La Caisse Von Uberwald*, *Les Caisses Varberg*. Vous avez maintenant accès au site de la Guilde des Archéologues.

ENQUÊTE SUR LA MORT DE REGIN

Allez à l'Atelier de Rhodan. Le sculpteur n'y est plus et sa statue est abîmée. Parlez à Malachite qui est toujours au fond de la pièce, de l'indice *Chose dans la Rivière* et donnez-lui le Grappin qui est dans votre inventaire.

Vous partez automatiquement pour le Pont Larmoyant. Malachite n'a pas de mal à remonter le Carrosse de Regin du lit de la rivière. L'indice *Meurtre de Regin* s'ajoute à la liste du carnet.
Comparez l'iconoscope de Regin avec le corps affalé sur le siège du cocher **(photo 15)**. Sous son postiche, vous trouvez La Clé de Regin.

Allez au Casino Saturnalia et montrez la Clé de Regin au croupier Whirl. Quittez l'écran de la table de jeu par la gauche, puis dans la salle du casino, continuez à gauche et utilisez la Clé sur les coffres **(photo 16)**.

14

15

16

Dans le coffre 39, vous trouvez l'Enveloppe et le Bracelet à Breloques.

Retournez au Manoir Von Uberwald et demandez à voir le Comte. Parlez-lui de l'indice *Meurtre de Regin* et montrez-lui le Bracelet à breloques. Il reconnaît le bijou qu'il avait offert à son compagnon.

ILSA ET DEUXMARRONS

Allez au Café Ankh et parlez à Sam le pianiste, assis à la table où vous avez retrouvé Ilsa. Abordez l'indice des *Tonneaux de Vin* dans votre carnet pour qu'il vous remette la Clé de la cave à vin. Sortez du bar, prenez la ruelle sur la droite et utilisez cette clé sur la trappe

17

de la cave où travaillait le Golem **(photo 17)**.
Dans la cave à vin du Café Ankh, vous retrouvez Ilsa et Deuxmarrons. Parlez à Ilsa de l'indice des *Caisses Varberg* pour obtenir l'indice *Planque*. Les caisses Varberg appartiennent à Ilsa et Deuxmarrons. Ils vous proposent un accord : trouver une cachette pour Deuxmarrons en échange d'un laisser-passer pour la Guilde des Archéologues. Examinez la Boîte de Reçus sur la table pour valider le Palais du Patricien.

LA MORT DE MALACHITE

Retournez au Bureau de Lewton pour trouver une Carte **(photo 18)** glissée sous la porte. C'est un mot de Saphire qui vous fixe rendez-vous immédiatement. Vous notez l'indice *Rendez-vous avec Verma* et le lieu Toits au-dessus de Salis et Phèdre se valide.

Allez à l'Atelier de Rhodan et parlez à Malachite du Rendez-vous avec Verma. Après la mort du pauvre Troll, vous vous retrouvez comme suspect au Guet des Orfèvres… L'indice *Meurtre de Malachite* s'ajoute à votre carnet. Quoique vous répondiez pendant l'interrogatoire, vous finissez par abandonner et vous êtes mis en cellule.

EN PRISON

Dans la cellule, ne bougez pas et ne cliquez sur rien tant que le rat **(photo 19)** ne s'est pas montré et engouffré dans la fissure **(photo 20)** du mur de droite. Quand il a disparu, cliquez sur la fissure pour remarquer une pierre descellée. Cliquez sur la Pierre et vous vous glissez dans la cellule adjacente. Elle n'a pas grand-chose à voir avec la votre : c'est l'Atelier de Léonard.

Cliquez vers le fond de l'Atelier de Léonard et regardez (clic de droite) dans le trou béant au milieu du mur. Au bout d'un certain temps, vous entendez du bruit, c'est Chicard qui vient vous libérer. Il vous rend tous vos biens sauf le Pied de Biche.

LA PLANQUE DE DEUXMARRONS

Allez au Palais du Patricien et prenez à droite devant les gardes. Regardez le mur (clic de droite) pour que Lewton mentionne le trou de la cellule de Léonard. Sélectionnez alors le Grappin dans votre inventaire et double-cliquez sur le mur **(photo 21)**, après avoir vu la scène cinématique. Il n'y a pas de zone active particulière sur le mur. Vous arrivez dans la cellule de Léonard. Cliquez alors sur le trou béant pour ressortir. Sélectionnez l'indice *Planque* dans votre carnet et cliquez sur le mur. Vous avez déniché une cachette pour Deuxmarrons ! Retournez à la cave à vin du Café Ankh et proposez la planque à Ilsa et Deuxmarrons. Vous les escortez automatiquement en lieu sûr, dans la cellule de Léonard. Ilsa remplit sa part du marché en vous présentant comme invité à la Guilde des Archéologues.

LA GUILDE DES ARCHÉOLOGUES

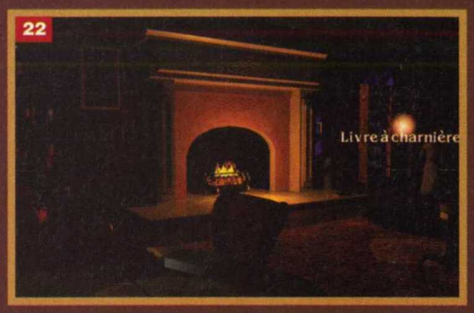
Dans la salle de la Guilde, parlez avec *Laredo Cronck*. Son nom s'ajoute dans votre carnet. Allez aux Pénates de Horst pour lui parler de Laredo Cronck qui figure dans le carnet. Retournez à la Guilde et dites à Laredo que Horst lui a donné rendez-vous. Elle quitte la pièce. Examinez (double-clic gauche) alors la bibliothèque à droite de la cheminée et vous remarquerez le Livre à charnière **(photo 22)**. Double-cliquez dessus pour ouvrir un passage secret dans la cheminée.

18

19

20

21



LE CODE DE LA CHAMBRE FORTE 51

Vous arrivez devant la porte de la Chambre 51 de la Guilde, protégée par une alarme enchantée. Si vous n'avez pas le code, n'essayez pas de passer la porte ou vous serez changé en crapaud !

Allez plutôt au Casino Saturnalia et discutez avec Vinche, le mage qui joue à la table du croupier Whirl. Abordez le sujet de conversation générale pour qu'il vous parle de l'Université Invisible, puis montrez-lui le Bracelet à Breloques. Relancez-le sur le sujet de "l'Université Invisible" pour qu'il vous apprenne qu'il travaille maintenant pour Sécurité Invisible. Parlez du sujet "Chambre Forte 51" pour qu'il vous révèle l'indice bien connu des mages-informaticiens : *le Passage du Derrière*.

Retournez à la Chambre Forte 51 de la Guilde des Archéologues et utilisez l'indice du *Passage du Derrière* sur le panneau de commande runique **(photo 23)**. L'alarme enchantée s'éteint et vous pouvez entrer dans la chambre forte.

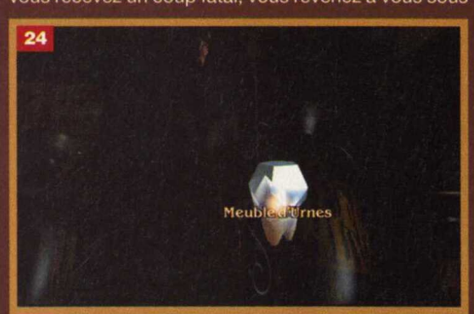
DANS LA CHAMBRE FORTE 51

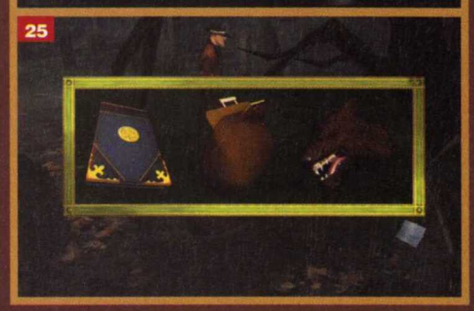
À l'intérieur de la chambre forte 51, utilisez l'indice *3712V* sur les Caisses et Expositions pour arriver devant le Meuble d'Urnes. Coupez le verre qui protège les urnes grâce à la Dent de Troll en Diamant **(photo 24)**. Vous prenez automatiquement la grande urne pour la fracasser sur le sol, découvrant ainsi l'Épée d'or, nommée Faulcon. Cliquez sur le bouton de droite pour la mettre dans votre inventaire, puis sortez de la Guilde des Archéologues.

GASPODE

Après une poursuite haletante au terme de laquelle vous recevez un coup fatal, vous revenez à vous sous la forme d'un loup-garou au Cimetière du Temple des Petits Dieux, avec pour seul témoin de votre résurrection un chien galeux du nom de Gaspode.

De chien à loup, il va être votre maître : c'est lui qui vous apprend les mystères de la Transformation **(photo 25)** et du Nez. Désormais vous disposez d'un odorat aiguisé : chaque parfum est représenté par une couleur que vous pouvez comparer à d'autres pour remonter jusqu'à sa source.





ACTE 3

LE CIMETIÈRE

Pour vous métamorphoser en loup-garou, cliquez une fois sur le personnage de Lewton quand son nom est visible. Attention, cette commande est parfois capricieuse, persévérez et vous y arriverez.

La lettre abandonnée près de votre tombe par Ilsa clôt votre liaison sur une note douce-amère. Après l'avoir lue, vous ne pouvez que la reposer sur le sol.

Sous votre forme de loup, comparez les odeurs dont vous disposez dans l'inventaire F4 avec celles qui sont présentes autour de votre tombe. Celle qui vous intéresse est Magenta. Si vous double-cliquez sur cette odeur pour la suivre, vous arrivez devant le vitrail du Temple des Petits Dieux. Derrière le vitrail, vous remarquez une silhouette, mais ne cherchez pas à en savoir plus pour le moment.

LE LIEU DU CRIME

Allez devant le casino Saturnalia et changez-vous en loup. Sentez et comparez les odeurs qui entourent le lieu du crime dont vous avez été la victime. Vous remarquez une odeur Vert Foncé **(photo 26)**. Revenez à la forme humaine et prenez la Mousse près du contour à la craie dessiné sur les pavés.

Retournez à votre bureau : il est grand temps car Chicard est occupé à le vider de toutes vos affaires. Vous obtenez les indices *Meurtre du Clerc*, *Meurtre du Mage* et *Meurtre du Marchand* notés dans le carnet. Après sa fuite, prenez le Pied de biche posé sur le bureau **(photo 27)**. Puis, changez-vous en loup et sentez la Brume Violette. Elle se stocke dans votre inventaire d'Odeurs.

LE MANOIR VON UBERWALD

Rendez-vous au Manoir Von Uberwald et demandez à voir Carlotta. Tandis que le Majordome part la chercher, transformez-vous en loup : vous découvrirez que Carlotta est aussi un loup-garou ! Pas de doute, c'est elle qui vous a infecté ! L'indice *Carlotta = Loup-garou* s'inscrit dans votre carnet.

Demandez ensuite à voir le Comte et vous arrivez directement dans la serre. Il essaye de vous parler, mais la Mort s'interpose et c'est avec elle que vous allez discuter. Profitez-en pour récolter quelques informations sur les meurtres : la Mort est bien placée pour vous répondre…
Puis, montrez-lui la Mousse que vous avez dans votre inventaire. Le vieux Comte reprend suffisamment ses esprits pour vous donner accès à la Bibliothèkê Apocrypha. Vous vous y rendez automatiquement.

LA BIBLIOTHEKE APOCRYPHA

Dans la bibliothèque, utilisez la Mousse sur la Boîte des Fiches afin de lire le livre "De la nature des plantes" qui vous apprendra que cette sorte de lichen ne pousse que dans les égouts. L'indice *Les Égouts* s'inscrit dans votre carnet. Utilisez cet indice sur les Fiches pour trouver un vieux plan d'Ankh Morpok qui validera l'accès aux Egouts.

LES ÉGOUTS

Sortez du Manoir et allez jusqu'aux Égouts. À l'intérieur, prenez le couloir de gauche **(photo 28)**, puis changez-vous en loup-garou. Vous découvrez des traces d'odeur Magenta. Regardez la gouttière en haut du

mur de gauche et double-cliquez dessus quand vous serez changé en loup-garou **(photo 29)**.

Dans le mur de gauche, vous voyez la Tanière **(photo 30)**. Reprenez l'apparence de Lewton et double-cliquez sur la Tanière pour y entrer. À l'intérieur, fouillez les Débris pour trouver le Pendentif en forme de scarabée. N'engagez pas de conversation avec Le Sifflet Sinistre, cette petite mort ne concerne que les rats. Ressortez des égouts et passant par la voûte du haut de la salle à la niche.

Allez au Palais du Patricien, contournez-le par la droite et hissez-vous grâce au Grappin jusqu'à la cellule de Léonard. Montrez le Pendentif à Deuxmarrons qui vous fournit un indice : *Le Temple d'Anu-anu à Al Khali*.

LE PARFUM DE SAPHIRE

Rendez-vous au Perroquet Octarine et consultez l'écriteau sur le mur de gauche pour obtenir l'indice *Valet et Buandier*, ainsi que l'accès à l'Université Invisible. Si vous n'avez pas encore lu les messages de l'écriteau, vous devrez essayer plusieurs fois avant d'arriver aux informations nécessaires.

Parlez du Meurtre du Marchand avec Humanite, le barman. Vous obtenez l'accès à la Guilde des Marchands. Puis, entrez dans la loge de Saphire et changez-vous en loup. Humez l'odeur Cyan **(photo 31)** qui émane des accessoires de maquillage sur la coiffeuse. Comparez-la à celle que vous avez relevée autour de la porte du bureau de Lewton. Examinez l'odeur Cyan de plus près en cliquant avec le bouton de droite, vous remarquez qu'elle provient d'une bouteille de parfum. Reprenez forme humaine et prenez le Flacon de parfum que vous avez identifié.

L'UNIVERSITÉ INVISIBLE

Sortez du bar et allez à la Nouvelle Salle de l'Université Invisible qui est apparue sur la carte. Servez-vous de l'indice *Valet et Buandier* sur Madame Bannes, la femme de chambre, pour obtenir le poste. Parlez-lui de l'indice *Meurtre du Mage* pour qu'elle vous parle des *Chaussures Pointues d'un Homme Mort* qui s'ajoutent dans le carnet.

Une fois qu'elle est dans sa chambre, sortez de l'écran par le bas et entrez dans le dortoir. Fouillez les casiers et examinez les Livres **(photo 32)** dans le Casier Solide. Puis, une fois que vous êtes seul, transformez-vous en loup-garou et reniflez le Tableau Octarine. Sous la forme du loup, vous parvenez à lire les traits de craie. Revenu à la forme humaine, utilisez l'indice du *Temple d'Anu-anu* sur le Tableau Octarine pour le modifier. Sortez ensuite par la porte au bouton orange, près du Casier Solide.
Dans le couloir, cliquez une fois sur la flèche verte pour changer de vue et parlez au Concierge Bedloe. Abordez l'indice du *Meurtre du Mage* pour qu'il soit remplacé par l'indice *Brimborion Empoisonné*, puis quittez l'Université Invisible.

ENQUÊTE SUR LES TROIS MEURTRES

Allez au Palais du Patricien, et contournez-le par la droite. Arrêtez-vous près des tonneaux abandonnés au pied du mur et transformez-vous en loup. Comparez l'odeur Magenta de votre inventaire avec les Traces Magenta, puis reprenez votre forme humaine.

Rendez-vous dans la cave à vin du Café Ankh. Utilisez le Pied de Biche sur les Tonneaux **(photo 33)** pour vous y cacher. Vous êtes transporté jusque dans la réserve du Palais du Patricien. Sortez de la réserve et avancez dans le couloir, changez-vous en loup après avoir tourné le coin, quand vous êtes devant les doubles-portes **(photo 34)**. L'indice *Meurtre du Clerc* se transforme en *Zairo noyé dans une cuve*.
De retour à votre bureau, vous recevez une visite intéressée du chasseur de prime, l'assassin Remora. Une fois qu'il est parti, allez à la Guilde des Marchands et parlez de l'indice *Chaussures Pointues* au Portier. Il vous apprend le nom du Marchand assassiné.

Allez voir le vieux Comte dans la serre du Manoir Von Uberwald et parlez de l'indice du *Meurtre du Marchand* à la Mort. Elle laisse échapper un indice, *Gamin Étranglé*, qui se note dans votre carnet.

Retournez à la Nouvelle Salle de l'Université Invisible et utilisez le Pendentif en forme de scarabée de votre inventaire sur le Livre sur les Temples **(photo 35)** qui

se trouve dans le Casier Solide. Vous trouvez la Liste de noms à l'intérieur du Pendentif.

L'INTERROGATOIRE DE CARLOTTA

Allez retrouver Carlotta au Café Ankh. Parlez de l'indice *Mundy pendu par les pieds* pour amener le sujet "Carlotta a-t-elle tué Mundy ?" et utilisez-le. Parlez ensuite des indices *Meurtre de Regin* et *Meurtre de Malachite*, pour amener le sujet "Alibi de Carlotta". Utilisez-le pour obtenir l'indice *Errata*. Puis prenez congé.

LE TEMPLE DES PETITS DIEUX

Rendez-vous au Temple des Petits Dieux. À l'intérieur, avancez tout droit par-delà le bassin, puis prenez à droite vers la verrière. Utilisez la Liste sur le Mage Gobelalune **(photo 36)**. Puis, allez dans le Cimetière, juste à droite du Temple. Approchez-vous de la Verrière, vous distinguez vaguement deux silhouettes là où se tenait Gobelalune.

Transformez-vous en loup et double-cliquez sur le vitrail de la verrière, dans la brume violette pour vous en approcher encore. Double-cliquez sur les Silhouettes pour écouter leur conversation **(photo 37)**. Vous obtenez l'indice du *Rendez-vous des Croyants Véritables*.

Retournez au Temple des Petits Dieux et, à l'intérieur, prenez à droite. Parlez à Malaclypse des indices *Errata* et *Assemblée des Croyants Véritables* pour amener le sujet "Saint des Saints". Utilisez-le et il acceptera de vous y mener, pour ses propres raisons.

LE SAINT DES SAINTS

Dans le Saint des Saints, avancez vers l'autel drapé de rouge et fouillez le Lutrin en cliquant avec le bouton de droite pour déceler un trou dans le socle. Double-cliquez ensuite sur le Lutrin pour vous y dissimuler. Pendant le sermon, aspergez les pieds de Gobelalune avec le Parfum de Verma **(photo 38)**. Ceci vous permettra de le filer automatiquement jusqu'au Sanctuaire où a lieu une réunion secrète. En écoutant aux portes, vous apprenez que Gobelalune a été vraiment ébranlé par votre visite. Vous prenez automatiquement la fuite avant d'être découvert.

LE SANCTUAIRE

De retour à votre bureau, l'indice *Nylonathatep* s'inscrit dans votre carnet et vous gagnez l'accès au Sanctuaire. Repartez pour le Sanctuaire et examinez la Fresque pour découvrir un *Symbole Étrange* **(photo 39)**. Double-cliquez dessus pour en faire un croquis dans votre carnet.

Allez à la Bibliothêkê Apocrypha du Manoir Von Uberwald et utilisez l'indice *Nylonathatep* sur les Fiches pour trouver un ouvrage, le Necrolikon Nikon dans lequel vous allez reproduire le croquis *Octogramme des Meurtres* sur votre carnet. Puis utilisez le croquis du *Symbole Étrange* sur les Fiches pour l'identifier comme étant le *Signe de la Civelle*.

Retournez au Sanctuaire et utilisez l'indice des *Meurtres Contrepoids* (ou n'importe quel indice de meurtre qui figure dans votre carnet) sur le Plan d'Ankh Morpok **(photo 40)**. Vous comprenez alors le lien avec l'Octogramme du Culte et obtenez l'accès à la Plaisance des Mages, à la Rue Dagon et au Théâtre du Dysk.

LE THÉÂTRE DU DYSK

Allez au Théâtre du Dysk et ramassez le Billet posé sur les bancs. Retournez à la Bibliothêkê Apocrypha et utilisez le Billet sur la Boîte de Fiches pour obtenir l'indice des *Huit Grandes Tragédies*.

Repartez pour le Théâtre du Dysk et approchez-vous aussi près de la scène que possible pour que l'acteur Privetier ne puisse plus vous voir. Transformez-vous en loup et vos sens aiguisés repèrent une piste odorante Magenta qui prouve que votre assassin s'est glissé sous la scène. Après avoir automatiquement repris forme humaine, utilisez l'indice du *Signe de l'Anguille* sur les Traces **(photo 41)** pour ouvrir un passage secret.

LE TEMPLE SÉPULCHRAL

Dans le Temple Sépulchral, utilisez l'indice des *Huit Grandes Tragédies* sur l'Autel pour déterminer où les prochains meurtres doivent avoir lieu. Puis allez Rue Dagon et utilisez le Pied de Biche pour forcer la Façade de Magasin Barricadée **(photo 42)** du Bar à Poissons.

Dans le bar délabré, fouillez les Débris sur le sol pour trouver l'Os **(photo 43)**. Examinez-le pour découvrir qu'il s'agit d'un fémur humain et que vous êtes arrivé trop tard : le meurtre a déjà eu lieu. Il ne vous reste plus qu'à aller à la Plaisance des Mages, dernier endroit signalé sur l'Octogramme des Meurtres.

LA PLAISANCE DES MAGES

Dans le Jardin des Mages, cachez-vous dans les Buissons. Vous êtes témoin du meurtre d'Al Khali, puis Carlotta vous rejoint et vous explique le fin mot de l'histoire.

36

37

38

39

40

41

42

43

ACTE 4

LES RUINES DU TEMPLE SÉPULCHRAL

Dans le Temple Sépulchral en ruines, examinez l'Inscription **(photo 44)** sur un des fragments du mur du haut, puis fouillez les Gravats pour récupérer l'Épée en or. Prenez la fuite en passant par le bas.

Parlez à Puldre estropié devant la scène, puis quittez le Théâtre. Dehors, le temps est mauvais, ce n'est rien de le dire… Allez au Manoir Von Uberwald où malgré la mort du Comte, vous avez encore accès à la Bibliothèque. Utilisez l'indice *Inscription* sur les Fiches. La traduction ne vous apprend malheureusement pas grand-chose.

En vous rendant au Temple des Petits Dieux, vous pouvez rencontrer Gobelalune, qui n'a plus toute sa tête. Il réagit à la mention de l'Épée d'Or et de l'Inscription, mais ne vous est pas vraiment utile.

LA CLINIQUE DE RHODAN

Allez à l'Atelier de Rhodan, qui est revenu travailler. Avancez vers l'endroit où était assis Malachite habituellement, et ramassez les Bandages couverts de plâtre sur le sol. Montrez-les à Rhodan pour apprendre qu'il a pratiqué une opération de chirurgie esthétique sur Malachite le Troll (il les conserve).

LA SECTE DES TÉNÈBRES

Allez au Sanctuaire. Kondo, un des disciples ayant trahi le culte d'Anu-anu, vous a tendu un piège, mais

c'est lui qui y perd la vie. Fouillez son corps pour récupérer l'Amulette (**photo 45**). Amenez cette Amulette à la Bibliothèque pour l'identifier plus précisément : c'est celle de la Secte des Ténèbres.

Puis, allez rendre une petite visite à Deuxmarrons et à Léonard dans la cellule du Palais du Patricien. Suite au tremblement de Dysk, la façade de la cellule s'est effondrée, mais vous pouvez toujours y accéder avec le Grappin. Questionnez Deuxmarrons sur Nylonathatep et montrez-lui l'Amulette et le Faulcon. Il reconnaît l'Épée en Or et vous apprend qu'il cherche un Bijou Plaqué Or que vous notez dans votre carnet. Ce bijou serait adaptable sur le pommeau du Faulcon.

LE TRAPÉZOÈDRE RADIANT

Retournez à la Bibliothèque et utilisez l'indice de Nylonatathep sur les fiches, vous trouvez un livre sur le Culte des Ténèbres qui vous apprend l'existence du *Trapézoèdre Radiant*, qui s'inscrit dans votre carnet.

Revenez annoncer cette bonne nouvelle à Deuxmarrons et Léonard qui travaillent toujours sur la machine volante dans la cellule du Palais. En écoutant les explications sur le Trapézoèdre, Deuxmarrons reconnaît le bijou qui l'a amené à Ankh Morpok. Il vous remet la Carte stellaire **(photo 46)**, censée mener au bijou qu'il cherche.

Faites un tour à la Bibliothèque pour en apprendre plus sur le Trapézoèdre. D'après la légende, il serait enterré à Ankh Morpok auprès d'un chevalier. En utilisant la Carte Stellaire sur les Fiches, vous confirmez que l'alignement d'étoiles indiqué est prévu pour maintenant.

LA MORT DE GOBELALUNE

Allez voir Gobelalune qui est toujours devant la verrière du Temple des Petits Dieux. Il est temps d'avoir une petite conversation avec lui. Parlez-lui des sujets généraux grâce à l'icône bouche, ce qui amènera le sujet "Traîtres du Culte". Après vous avoir parlé de Foïd, Gobelalune perd complètement les pédales et se jette à travers la verrière pour escalader le Temple. Au sommet de la coupole, il renie ses Dieux et la foudre le terrasse sans attendre. Après une chute au travers du dôme de la coupole, il s'écrase dans le bassin, et la Mort l'accueille dans son royaume. L'indice *Foïd* s'ajoute dans votre carnet. Il vous faut maintenant localiser ce troll. Le Temple des Petits Dieux disparaît de la carte.

FOÏD

Qui est mieux placé que Rhodan pour savoir où trouver un troll en cavale ? Allez lui rendre une petite visite et parlez-lui de l'indice Foïd. Il vous donne les indications suivantes : il a bien pratiqué une opération de chirurgie esthétique sur un Troll ces jours derniers. Ce serait dans une ruelle en face d'un magasin abandonné. Prenez la direction de la Rue Dagon et en effet, il y a bien une Porte face au Bar à Poissons **(photo 47)**.

Derrière la porte, vous découvrez le Troll Foïd, tapi au centre d'un Signe de la Civelle dessiné sur le sol comme protection. Montrez-lui l'Amulette pour qu'il vous apprenne qu'elle appartenait à Satrap, puis montrez-lui le Faulcon pour amener le sujet "Contact de Satrap". Il s'agit d'un certain Gelid, qui aurait travaillé comme concierge à l'Université Invisible. L'indice *Gelid* remplace l'indice *Foïd* dans votre carnet. Utilisez encore cet indice pour que Foïd vous le décrive à sa façon…

À LA RECHERCHE DE SATRAP

Madame Bannes vous interdit toujours l'accès à l'Université Invisible. Allez voir Chicard au Guet des Orfèvres et demandez-lui de l'aide. Un petit chantage plus tard, vous voilà en possession d'un Mandat de perquisition **(photo 48)**.

Rendez-vous à l'Université Invisible où Madame Bannes est bien obligée de vous ouvrir. Tandis qu'elle part vérifier la validité de votre mandat, passez par la porte au bouton orange dans le dortoir des mages, et changez-vous en loup dans le couloir.

Double-cliquez sur l'odeur de sang, et vous arriverez à l'Observatoire où est installé le Mage Satrap. Après votre conversation automatique, et la suite d'événements qui se conclut par sa mort, l'observatoire est tout à vous.

L'OBSERVATOIRE DE SATRAP

Utilisez la Carte Stellaire sur le Cercle de Mosaïques qui entourent le télescope **(photo 49)**, puis quand vous les voyez séparément, utilisez encore la Carte sur le Petit Groupe Rasoir d'Étoiles Faibles **(photo 50)** pour que le Golem pointe le télescope dans la bonne direction.

Puis, utilisez le Télescope pour localiser l'emplacement du Trapézoèdre Radiant dans le Mausolée. Ramassez l'Astrolabe sur le sol, au pied du télescope avant de partir.

LA TOMBE DU CHEVALIER

Courez au Mausolée et utilisez l'Astrolabe sur le Ciel **(photo 51)**. Vous triangulez sur une tombe surplombée par un Grotesque. Double-cliquez sur le Grotesque pour ouvrir la crypte **(photo 52)**.

Dans la crypte, placez la Pièce de Mundy sur la Découpure du Sarcophage (photo 53). Il s'ouvre et son occupant surgit. Parlez avec le Zombie puis montrez-lui le Faulcon pour lui rafraîchir la mémoire et le contraindre à vous remettre le Trapézoèdre.

En sortant de la crypte, vous êtes accueilli par Horst, qui détient Ilsa. Vous ne pouvez que lui remettre le

Faulcon en échange de la vie de la jeune femme. Horst s'enfuit, tout semble perdu.

LA DÉFAITE DE HORST

Une fois dans votre bureau, ouvrez votre inventaire et double-cliquez sur le Trapézoèdre Radiant. Comme l'avait fait le Chevalier Zombie, vous pouvez voir le porteur de l'Épée. Horst se trouve au Pont Larmoyant.

Rendez-vous au Pont Larmoyant, et grâce à vous, justice est faite : vous récupérez l'Épée en or. Mais, il reste à s'occuper de Nylonatathep…

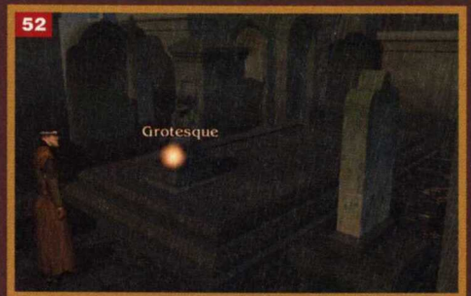
LA MACHINE VOLANTE

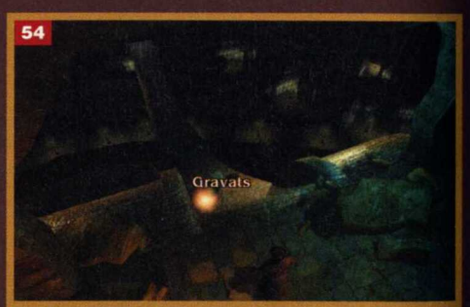
Retournez dans la cellule de Léonard. Lui et Deuxmarrons ont terminé la Machine Volante. Il ne lui manque qu'une rampe de décollage. Ressortez de la pièce et débarrassez la piste qui part du trou béant dans le mur des Gravats en double-cliquant dessus **(photo 54)**.

Revenez voir Léonard et Deuxmarrons pour sortir l'engin en position de décollage. Double-cliquez dessus pour tenter de lui faire prendre l'air **(photo 55)**. Sur les conseils d'Ilsa, utilisez le Signe de la Civelle sur la carlingue, comme protection ésotérique **(photo 56)**, puis décollez pour de bon.

Ainsi se termine l'existence de Nylonatathep, et votre participation à Discworld Noir.

François *avec l'aide de* **Bénédicte**





Toutes les fréquences 36.15 FUN RADIO (2,23 F / mn) et http://www.funradio.fr

GROOVE
fun radio
c'est nouveau et ça bouge !
toutes les fréquences 36.15 FUN RADIO (2,23 F/mn) et http://www.funradio.fr
DANCE

SOLUCE

baldur's gate

La légende de l'île perdue

VOUS AIMEZ LES COMBATS, VOUS AIMEZ LE DANGER, VOUS AIMEZ L'AVENTURE ? ALORS, VOUS AIMEREZ CET ADD-ON DE L'UN DES JEUX DE RÔLES LES PLUS PASSIONNANTS DU MOMENT, ET QUI DE SURCROÎT, FAIT LA PART BELLE AUX VOLEURS, CE QUI EST PLUTÔT RARE.

ÉDITEUR	Interplay
CONFIG.	P 166, 32 Mo
	Français
VOIX	Français
SORTIE	Juillet 99

SAUVEGARDE

Vous trouverez sur le CD-ROM, dans le répertoire "Astuces", les sauvegardes qui sont indiquées dans cette solution. Pour les utiliser, décompressez le fichier "Talesave.zip" dans le répertoire où vous avez installé le jeu.

Carte du monde

I LA CAPE DE SHALANDAR

Avancez vers l'Ouest du village et le magicien Shalandar **(PP1)** va vous aborder. Dites-lui les phrases 2 et 1. Shalandar vous téléporte alors sur une île glacée. Regardez dans l'inventaire de vos personnages : l'un d'eux possède une Pierre-Sésame précieuse qui permettra à votre équipe de revenir à la Barbe d'Ulgoth. Si vous n'avez pas cette pierre, reprenez la "Final Save" et faites de la place dans l'inventaire avant de parler à Shalandar.

SAUVEGARDE **Île de glace**

La limite des points d'expérience

Tout comme pour Baldur's Gate, La légende de l'île perdue limite les points d'expérience à 161000. Heureusement, il existe un programme qui vous permettra de profiter des points d'expérience réellement acquis après cette limite. Décompressez le fichier "**Godlike11.zip**" du CD-Rom vers un répertoire quelconque de votre disque dur, puis lancez le programme "**Godlike**". Cliquez alors sur le bouclier qui apparaîtra, puis sur le bouton "**Remove cap**". Attendez que Baldur's Gate soit patché, et fermez le programme Godlike. Désormais, vous pourrez avoir des personnages qui dépasseront les 161000 points d'expérience.

Barbe d'Ulgoth . Région PP

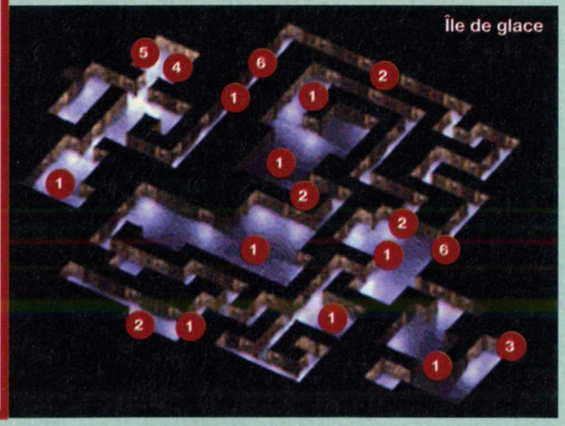
Que vous utilisiez une "final save" ou non, vous allez découvrir le petit village de pêche de la Barbe d'Ulgoth **(région PP)**. C'est là que tout commence pour cet add-on.

Un conseil : n'attaquez pas Shalandar

L'invocation de monstres est toujours aussi puissante

Bizarre autant qu'étrange

Cet add-on est très particulier : non seulement il se rajoute à l'histoire principale, mais il se place aussi chronologiquement avant la rencontre finale avec Sarevok. Deux cas sont possibles : vous n'avez pas terminé le jeu, et vous pourrez alors visiter d'autres zones que celles qui existent déjà, ou vous avez déjà terminé Baldur's Gate, et dans ce cas, vous êtes face à plusieurs alternatives. Vous pouvez soit utiliser la sauvegarde finale fournie avec le add-on, soit utiliser votre sauvegarde finale si vous l'avez conservée, soit utiliser ma sauvegarde finale que vous trouverez sur le CD (et je crois sincèrement que vous ne serez pas déçu par la puissance de mon équipe). Dans tous les cas, la solution détaille l'intégralité des nouvelles aventures apportées par ce add-on.



Entrez dans la grotte. Vous vous retrouvez au début d'un labyrinthe **(Île de glace,3)** où errent de nombreux adversaires **(Île de glace,1)**. Par ailleurs, il est truffé de pièges que vous désamorcerez **(Île de glace,2)** grâce à l'aide d'un voleur. Comme la suite de l'aventure s'annonce très difficile, je vous conseille fortement de tuer tous ces adversaires pour monter le plus rapidement possible de niveau d'expérience. En outre, il est presque impossible de désamorcer certains pièges **(Île de glace,6)**. Dans ce cas, envoyez devant le plus costaud de votre équipe, et priez pour qu'il survive. Si ce n'est pas le cas, vous pourrez toujours reprendre votre sauvegarde.

Toutes les personnes qui vous rencontrerez sont de toutes façons mauvaises et tenteront de s'échapper par tous les moyens. Donc, combattez-les, et surtout ne donnez à personne votre Pierre-Sésame car vous risqueriez d'être bloqué pour toujours sur l'île.

Pour accomplir la quête de Shalandar, vous devez éliminer le magicien Dezkiel qui se trouve au Nord-Est **(Île de glace,4)**. Fouillez ensuite son cadavre pour prendre

la cape de Shalandar, puis remontez à l'air libre par l'escalier juste à côté **(Île de glace,5)**.
Attendez un peu et vous serez ramené par téléportation devant Shalandar **(PP1)**. Parlez-lui pour accomplir la quête et obtenir 500 points d'expérience.

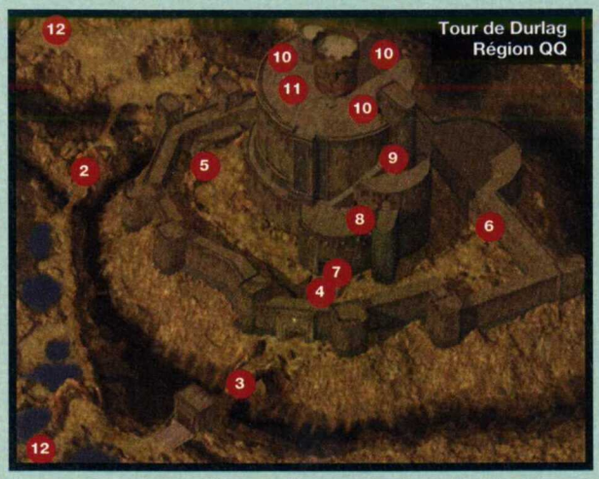
Cape retrouvée

II LA TOUR DE DURLAG

Il est temps de faire un petit tour à l'auberge de la Barbe d'Ulgoth **(PP2)**.
Dès votre entrée, le guerrier Hurgan Lamepierre vous abordera. Dites-lui les phrases 1, 1, 1, 1 et 1. Parlez ensuite à l'aubergiste : il vend de nouveaux objets magiques dont le fameux anneau d'invisibilité et une Cape de déplacement qui s'avèrera très utile pour la suite du jeu. J'en reparlerai.
Parlez enfin à Galkin qui se tient près de l'aubergiste. Acceptez de payer ses dettes (phrases 1,2, 3, 2) et vous obtiendrez une Pierre-Sésame qui vous servira ultérieurement.
Sortez de l'auberge et allez dans la maison à l'Ouest **(PP3)**. Discutez avec Thérella (phrases 1,1,2) pour accepter de rechercher son fils.
Sortez de la maison et parlez avec Delsuirftanyou qui se tient près de l'étable **(PP4)**. Choisissez les phrases 3,2,1,1 : vous obtenez ainsi deux Pierres-Sésame dont l'une au moins est vraie !
Visitez la maison à l'Est de l'auberge **(PP5)** : il y a dans un coffre verrouillé une épée qui vous sera particulièrement utile contre les métamorphes. Mais vous devrez la voler discrètement. Parlez également à la roturière qui vit dans la maison (phrase 2 si nécessaire) : elle vous indique que son mari Fenrus pourra vous renseigner sur la tour de Durlag. Ce dernier se tient près des quais **(PP11)** et il a pas mal de choses à dire : sélectionnez les phrases 1,1 pour lui tirer les vers du nez.
La maison au Sud-Est **(PP6)** et la grande maison à l'Ouest **(PP7)** ne contiennent rien d'intéressant, tout du moins pour l'instant !
La vieille Dushaï **(PP8)** est silencieuse pour le moment, mais cela changera par la suite (chapitre IV).

LA MORT SE VISITE

N'hésitez pas à discuter avec les habitants du village : ils vous apprendront quelques faits sur la vie du héros Baldurien.
La maison au Sud-Ouest **(PP9)** déclenche une quête, mais on verra ça plus tard (chapitre IV).



Parlez enfin avec l'harangueur Ike qui se tient devant l'auberge **(PP10)** et sélectionnez la phrase 1.
Vous devez maintenant vous rendre à la forteresse de Durlag, mais ne vous précipitez pas. C'est un endroit truffé de pièges mortels et d'ennemis redoutables. Il faut donc que vous soyez prêt. Allez au magasin de magie de Baldur **(Baldur1,7)** pour acheter des Potions de Perception, des flèches et des carreaux d'arbalètes, ainsi que quelques Huiles de Rapidité et des Potions de Force si vous n'en avez pas. Tout cela vous sera bien utile. Vous pouvez également acheter des Potions de Perception aux magiciens de Haute Haie **(Région F)**.

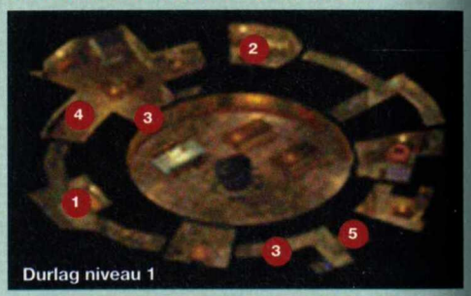
Aux portes de Durlag

Rendez-vous maintenant à la Tour de Durlag **(Région QQ)**. Parlez à Ike **(QQ1)** et choisissez la phrase 3. Vous pouvez ainsi lui acheter divers objets dont des Potions de Maître-voleur et de Perception qui vous seront très utiles dans la tour.
Avancez sur le sentier jusqu'aux deux Horreurs guerrières **(QQ2)** que vous devrez tuer. Attention, ces créatures sont toujours aussi dangereuses.
Continuez à marcher jusqu'au pont-levis où Ike vous attend **(QQ3)**, parlez-lui, puis entrez dans l'enceinte de la forteresse. Reparlez-lui devant le second pont-levis **(QQ4)**. Avant d'entrer dans la tour, parcourez les remparts Ouest **(QQ5)** et Est **(QQ6)** pour tuer encore d'autres Horreurs guerrières, toujours pour faire monter les points d'expérience.

TOUR DE DURLAG, NIVEAU 0

Finalement entrez dans la tour **(QQ7)**. Laissez cinq membres de votre équipe près de l'entrée, et envoyez le sixième en avant avec une bonne classe d'armure et une protection contre le feu. Faites-le parler cinq fois de suite avec le guide Ike **(Durlag0,1)** et à la cinquième, choisissez les phrases 2 puis 1. Un monstre apparaît alors et lance des boules de feu avant de disparaître. Prenez ensuite la Pierre-Sésame et identifiez-la : vous remarquez que vous en avez déjà acheté une identique au village de la Barbe d'Ulgoth. Elle ne vous sert donc à rien, vous pouvez la jeter.
Il y a un grand escalier au centre de la pièce **(Durlag0,2)** qui vous permet de monter et de descendre. Les étages supérieurs sont assez petits. De grands dangers vous attendent surtout dans les étages inférieurs. Commençez par inspecter ce niveau : il y a quelques coffres qui ne contiennent rien de vraiment intéressant. Méfiez-vous : il peut y avoir des pièges. Leur emplacement n'est d'ailleurs pas systématique, ce qui est assez étrange. Vous verrez également un escalier **(Durlag0,3)** qui monte au niveau 1 **(Durlag1,1)**. Il est temps de monter : avancez vers l'escalier central et cliquez sur sa partie droite pour monter.

TOUR DE DURLAG, NIVEAU 1



Cet étage n'est pas plus intéressant, mais les pièges sont plus nombreux car la plupart des coffres et des armoires déclencheront des mécanismes mortels. Alors, envoyez le voleur à l'affût. Il y a ainsi quelques pièges que l'on peut désamorcer **(Durlag1,3)** et un autre piège quasiment impossible à désamorcer **(Durlag1,4)** mais finalement pas très dangereux : il réduit momentanément au silence.
Vous verrez également un escalier pour descendre **(Durlag1,1)**, un escalier annexe **(Durlag1,2)**, et enfin un escalier **(Durlag1,5)** qui mène aux remparts **(QQ8)**. Vous pouvez emprunter ce dernier, mais vous allez tomber nez-à-nez avec un Basilic prêt à vous pétrifier, alors tuez-le très rapidement. Vous pourrez monter l'escalier **(QQ9)** pour explorer le sommet de la tour où se trouvent trois Basilics supérieurs **(QQ10)**. Vous pourrez également mettre la main sur un cimeterre +2 **(QQ11)**. Revenez ensuite au premier étage par la porte en bas **(QQ8)**.

Durlag niveau 2

TOUR DE DURLAG, NIVEAU 2

Montez à l'étage supérieur. Il y a une bibliothèque **(Durlag2,1)** remplie de livres instructifs et vous tomberez aussi sur l'aventurier Riggilo **(Durlag2,2)**. Dites-lui les phrases 4 et1 pour le calmer : on pourra lui régler son compte plus tard d'une façon amusante.
En revanche, éliminez le fantôme **(Durlag2,3)** car malgré tout ce que vous pourrez lui dire, il vous attaquera. De plus, il y a quelques armoires à fouiller à côté de lui (elles sont bien entendu piégées).
Visitons l'autre partie de ce niveau. Si Riggilo s'est mis dans le passage et vous empêche d'aller plus loin, montez tout de suite au niveau suivant par l'escalier central pour voir ce qu'on peut faire avec lui.

Cet autel contient un livre très important

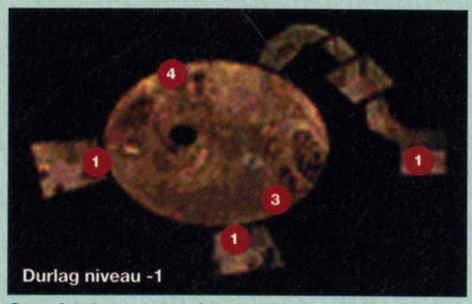
Durlag niveau 3

Vous trouverez dans l'autel de la chapelle **(Durlag2,4)** un livre qui sert à augmenter définitivement la sagesse (à utiliser sur un prêtre). Cependant, envoyez le voleur tout seul dans cette salle car l'autel est piégé et c'est presque indétectable. En revanche, l'effet est momentané et sans danger si le voleur est seul dans la pièce.
Il y a enfin l'escalier annexe **(Durlag2,5)** pour atteindre l'étage inférieur ou supérieur.

TOUR DE DURLAG, NIVEAU 3

Allez dans les pièces à l'Ouest pour y rencontrer Kirinhale **(Durlag3,1)**. C'est une Sucube diabolique et vous avez deux options. Soit vous tuez Kirinhale et Riggilo à l'étage inférieur **(Durlag2,2)** pour obtenir un total de 4400 points d'expérience et un bâton magique +2, et c'est une bonne option ; soit vous dites à Kirinhale les phrases 3, 2, 1, 2 et 2 puis vous descendez offrir à Riggilo **(Durlag2,2)** le cadeau empoisonné de Kirinhale (phrases 5, 3) et vous remontez ensuite voir Kirinhale pour gagner 4000 points d'expérience. Redescendez enfin pour tuer Riggilo pour avoir 1400 points d'expérience supplémentaires. On gagne 1000 points d'expérience, mais on perd un bâton.
Vous trouverez également divers objets intéressants dans l'armoire **(Durlag3,2)** et dans l'escalier annexe **(Durlag3,3)**.

TOUR DE DURLAG, NIVEAU -1



Durlag niveau -1

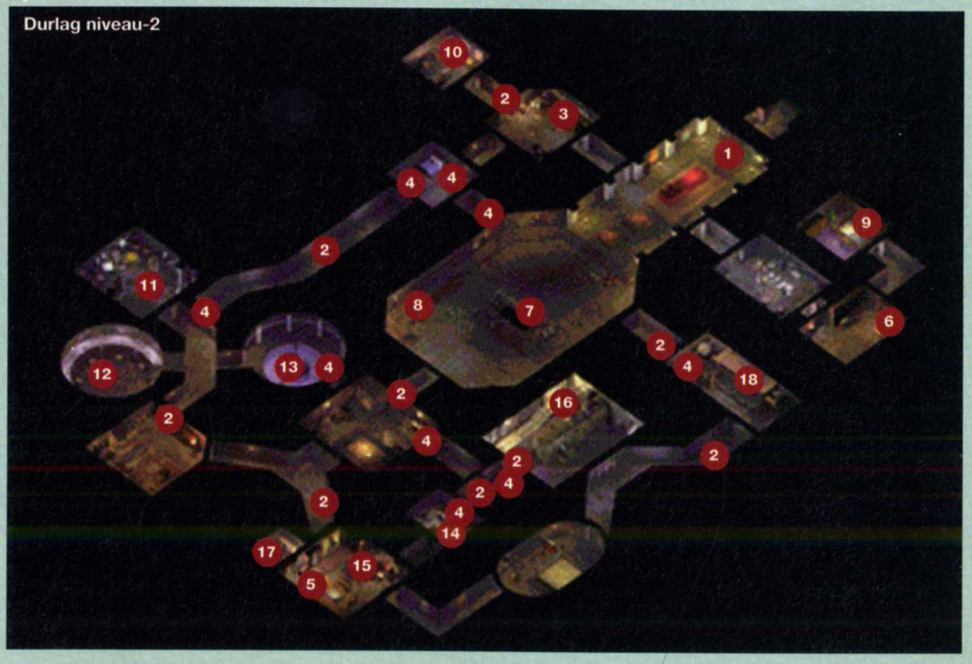
On a fait le tour des étages supérieurs. Il est temps maintenant de descendre pour visiter les niveaux souterrains où se trouvent les vrais dangers. Prenez l'escalier central **(Durlag3,4)** et cliquez plusieurs fois sur la partie gauche de l'escalier pour descendre jusqu'au niveau-1. Il y a quelques problèmes à cet étage : plusieurs pièges **(Durlag-1,1)** dont l'un deux dissimule un coffre **(Durlag-1,2)** et un guerrier du nom de Bayard **(Durlag-1,3)**. Parlez-lui en sélectionnant les phrases 3, 2, 3 et 2 pour savoir ce qu'il est advenu de Dalton. Détectez ensuite le passage secret **(Durlag-1,4)** et empruntez-le pour descendre.

Descente aux enfers

Le passage secret vers l'horreur

TOUR DE DURLAG, NIVEAU-2

Voilà le premier niveau sérieux. Il commence par un piège puissant devant le seuil **(Durlag-2,1).** D'ailleurs, il y aura de nombreux autres pièges **(Durlag-2,2)** et la plupart des coffres seront piégés : soyez sur vos gardes (et sur vos sauvegardes). Un petit détail qui vous facilitera la vie : si vous voyez beaucoup de cadavres, cela signifie généralement qu'il y a des pièges pas loin.
Vous trouverez un sort de niveau 5 dans l'un des coffres à l'Ouest **(Durlag-2,3)**, un autre dans un coffre de la salle au Sud-Est **(Durlag-2,5)** et un dans une bibliothèque à l'Est **(Durlag-2,6)**. Il y a également de nombreuses portes secrètes **(Durlag-2,4)** détectables par un voleur.
Parlez tout d'abord aux quatre nains au centre du niveau **(Durlag-2,7)** : vous comprenez qu'ils demandent chacun un objet. Voyons cela de plus près.
Pour réveiller le premier nain (la Peur), il faut d'abord prendre le manche de maillet dans les barils posés à côté **(Durlag-2,8)** et la tête de maillet dans l'une des bibliothèques de la salle au Nord-Est **(Durlag-2,9)**. Reconstituez alors un maillet en utilisant l'enclume qui se trouve dans la forge au Nord **(Durlag-2,10)**, puis utilisez le gong dans la salle des instruments de musique à l'Ouest **(Durlag-2,11)**.



Pour le second nain (l'Orgueil), lisez les quatre livres dans la salle circulaire à l'Ouest **(Durlag-2,12),** puis allez voir l'épée brillante au centre de la salle en face **(Durlag-2,13)**.
Pour le troisième nain (l'Avarice), prenez la pierre précieuse Beljurile dans le grand tas de débris **(Durlag-2,14)**.
Pour le dernier nain (l'Amour), allez prendre la "clé étrange" dans le petit tas de débris **(Durlag-2,14)** pour ouvrir le bureau de la chambre d'à côté **(Durlag-2,15)**. Remarque : cliquez sur le tiroir du bureau pour l'ouvrir et non pas sur le dessus du bureau, sinon vous aurez simplement un message d'avertissement. Vous trouverez dans le bureau deux objets précieux : un parchemin de niveau 5 (c'est la fête pour les magiciens) et un "interrupteur de moteur".
Remettez en route la machine à vapeur dans la grande pièce au Sud des nains en utilisant cet interrupteur sur le trou mural qui se trouve au bout de la rampe derrière la machine **(Durlag-2,16)**. Prenez ensuite la grappe de raisin dans les tiroirs de la commode de la petite salle à l'Est **(Durlag-2,17)** et actionnez ensuite le pressoir **(Durlag-2,18)** pour obtenir une bouteille de vin qui satisfera le troisième nain. Remarque : on peut cliquer à divers endroits du pressoir pour l'actionner.

Vous êtes pris les nains dans le sac

Vous avez maintenant les quatre objets pour accomplir les quêtes des nains. Revenez devant eux **(Durlag2,7)**, placez-vous dans le coin au Sud du baril où se trouvait le manche du maillet **(Durlag-2,8).** Ensuite, envoyez un membre de votre équipe reparler à chacun d'eux en finissant par le nain Amour au Sud, tout en vous préparant à l'attaque car vous déclencherez au final un grand combat. Tuez les quatre nains, puis prenez la Pierre-Sésame sur le cadavre du nain "Amour". Ouvrez la dalle au centre de la pièce **(Durlag-2,7)** et descendez par-là si vous avez déjà exploré tout le niveau.

Après les quatre nains

TOUR DE DURLAG, NIVEAU-3

Vous arrivez dans une petite pièce circulaire avec trois portes fermées et un couloir qui part vers le Sud **(Durlag-3,1)**. Dans ce niveau, vous verrez souvent plusieurs livres posés à terre : lisez-les tous car ils vous donneront de précieuses indications sur l'histoire de Durlag.
Avancez dans le couloir pour tomber sur une pièce remplie de statues et actionnez la seconde statue au Nord **(Durlag-3,2)**. Envoyez alors un voleur dans la pièce qui s'est ouverte **(Durlag-3,3)** au Nord de la salle circulaire de départ. Remarque : la statue de l'autre côté de la salle ouvre la porte de la salle au Sud-Est de la salle circulaire. Votre voleur se trouve dans une salle d'entraînement : désactivez tous les pièges qui sont au

Les statues ouvrent des passages

sol, puis amenez le reste de votre équipe. Frappez les trois mannequins d'entraînement, et lorsque vous verrez le nain, tuez-le car c'est un Dopplegänger. Fouillez également les mannequins (il faut cliquer sur le haut des mannequins) : ils contiennent divers objets dont un parchemin de niveau 5 !

Passez ensuite dans la pièce en face **(Durlag-3,4)** en frappant encore les trois mannequins si nécessaire pour rouvrir la porte. Remarque : si vous êtes bloqué dans la salle d'entraînement, vous pouvez aussi sortir par le couloir au Sud.

Prenez dans cette pièce **(Durlag-3,4)** les trois Pierres-Sésame (il y en a une dans chaque table de chevet et une dans la table au centre de la pièce) pour faire apparaître un autre nain Dopplegänger. Tuez-le, puis fouillez l'armoire toujours dans la même pièce, car elle contient divers parchemins assez rares dont un parchemin de niveau 5 !

ENCORE DE L'ENTRAÎNEMENT

Retournez dans la salle d'entraînement **(Durlag-3,3)** pour frapper les trois mannequins pour ouvrir la porte du couloir Nord. Remarque : pour retourner dans la salle d'entraînement, il faut rouvrir la porte en actionnant encore la statue **(Durlag-3,2)**. Amenez toute votre équipe dans cette salle au Nord et placez-la dans le coin Sud-Est de la pièce **(Durlag-3,5)**. Envoyez un membre de l'équipe prendre le casque au pied du trône au bout de la pièce **(Durlag-3,6)** et faites-le revenir immédiatement : des Dopplegängers attaquent.

Le casque à prendre

Réfugiez-vous tout de suite dans la salle à l'Est : c'est la salle de contrôle de toutes les portes du niveau ! Tuez alors tranquillement les Dopplegängers à partir de cette salle (il se peut même qu'ils se tuent tout seuls), puis actionnez les onze petits leviers sur le mur de la salle de contrôle : chacun d'eux ouvrira définitivement l'une des portes du niveau. Voilà une bonne chose de faite. Remarque : à chaque fois que vous actionnerez un levier, vous verrez si vous ouvrez ou fermez une porte grâce au message affiché.

Les onze leviers à actionner

Torturé ou piégé : choisissez !

CE SONT LES NAINS QU'ON ASSASSINE

Vous pouvez maintenant envoyer un voleur explorer le niveau dont la plupart des salles sont littéralement truffées de pièges **(Durlag-3,8)** en le faisant suivre de loin par votre équipe car il y a quelques ennemis **(Durlag-3,9)**. Vous verrez une salle un peu étrange avec des runes gravées dans le sol **(Durlag-3,14)**. En fait, il faut cliquer sur les runes pour traverser cette salle par téléportation. Si cela ne marche pas, prenez les Pierres-Sésame dans les sauts à côté des runes pour les activer. Il y a aussi un groupe de nains qui vous attaquera lorsque vous prendrez la Morgenstern dans le coffre piégé **(Durlag-3,15)**, mais cela vous arrangera si

Téléportation Monsieur Scott

vous cherchez à gagner des points d'expérience. C'est un combat très dur sauf si vous assassinez les nains un par un avec un voleur se cachant dans les ombres après chaque coup.
Enfin, allez prendre la Pierre-Sésame dans la statue de la pièce piégée au Nord-Ouest **(Durlag-3,10)**. Rendez-vous alors près de la sortie du niveau : il y a un escalier qui descend **(Durlag-3,11)**, mais en fait c'est un piège que votre voleur pourra désactiver, encore que vous pouvez l'activer si vous voulez déclencher un combat extrêmement difficile. La vraie sortie se trouve en fait derrière la porte secrète **(Durlag-3,12)** que votre Pierre-Sésame ouvrira automatiquement. Vous pourrez ainsi descendre l'escalier **(Durlag-3,13)** pour arriver au niveau suivant.

La sortie n'est pas celle qu'on croit

Pas de panique : gardez le rythme

Des légendes "vivantes"

Vous êtes accueilli dans la salle suivante par un squelette. Il vous annonce qu'il suffira de cliquer sur les grandes statues **(Durlag-4,4)** pour que leurs modèles vous viennent en aide afin de combattre les Wyverns supérieures qui vous attendent plus loin **(Durlag-4,5)**. Personnellement, je vous conseille de faire apparaître ces personnages un par un pour les tuer (c'est toujours pour la quête des points d'expérience) et de vous occuper seul des Wyverns par la suite, car elles ne sont pas si dangereuses.

Maintenant que vous avez sécurisé la salle du musée, vous pouvez également nettoyer les deux autres grandes salles en passant par le couloir au bout du musée **(Durlag-4,6)**. La première **(Durlag-4,7)** est remplie de squelettes qui tirent des flèches assez puissantes et qui sont protégés par des pièges au sol. Mais si vous invoquez des monstres pour qu'ils passent devant vous, cela n'est pas une étape très dure.

Doit-on également craindre les plantes ?

La seconde salle est, quant à elle, un labyrinthe truffé de pièges et de créatures qui peuvent se rendre invisibles, mais c'est un lieu beaucoup plus intéressant car il y a une statue (piégée) remplie de choses très sympathiques **(Durlag-4,8)** tels que des sorts de niveau 5. À propos de piège, il y en a également un grand dans le couloir principal **(Durlag-4,11)**.

SAUVEGARDE **Vers le niveau-4**

TOUR DE DURLAG, NIVEAU -4

On se rapproche du but, mais il y a encore beaucoup de risques alors ne vous endormez pas ! Vous vous retrouvez devant une porte fermée **(Durlag-4,1)** et vous entendez derrière le bruit familier des boules de feu qui crépitent dans l'air. Ouvrez la porte pour découvrir l'origine du bruit : vous vous tenez devant une salle circulaire parcourue par intermittence **(Durlag-4,2)** par des boules de feu dignes des Enfers.
Si l'un de vos magiciens dispose d'un sort de Hâte, c'est le moment de l'utiliser (ce n'est pas indispensable mais cela aide grandement). Vous devez faire traverser la pièce circulaire aux membres de votre équipe un par un pour rejoindre l'un des trois couloirs : prenons celui de gauche par défaut **(Durlag-4,3)**. Synchronisez le passage d'un membre entre chaque boule de feu : vous verrez que finalement, c'est assez facile.

LES STATUES PARLENT, LES HÉROS ÉCOUTENT

Une fois ces trois zones nettoyées, il va falloir trouver la sortie. Pour cela, consultez les statues **(Durlag-4,9)** en cliquant dessus : ce qu'il faut faire devient plus clair.
Visitez alors les salles qui se trouvent au bout des quatre couloirs **(Durlag-4,10)** en commençant par celui le plus au Nord-Ouest et en finissant par celui au Sud-Est. Naturellement, reposez-vous entre chaque combat, et surtout avant d'entrer dans la dernière salle car vous allez avoir une mauvaise surprise. En effet, quand vous tuerez la créature dans la dernière salle, vous serez téléporté sur un échiquier géant où il faudra

Ce genre de gelée est encore plus coriace (frappez vite avant qu'elle ne se divise)

mener un combat très rude. *Remarque : si vous vous y prenez rapidement, il vous suffit de tuer une seule des créatures pour être téléporté.*

Voici la stratégie à adopter

Pour sortir vainqueur du combat de l'échiquier, équipez vos archers de leurs flèches les plus puissantes et faites lancer par vos magiciens des sorts de Zone (nuage puant, boule de feu...) en visant le centre de l'échiquier. Restez ensuite en place et tuez tout ce qui se rapproche d'un peu trop près. Il faut vraiment sortir la grosse artillerie pour gagner, alors n'économisez pas vos baguettes magiques.
Une fois le "roi" tué, vous pouvez tranquillement fouiller tous les cadavres (surtout celui du roi : bingo !), car le dallage n'est plus électrifié. Sortez ensuite par la porte de l'autre côté de l'échiquier pour rejoindre le dernier niveau de la tour.

TOUR DE DURLAG, NIVEAU -5

Vous commencez le niveau dans un grand couloir **(Durlag-5,1)**. Avancez pour rencontrer le fantôme de Durlag **(Durlag-5,2)**, et parlez-lui en sélectionnant la phrase 1 pour savoir ce qu'il vous faudra faire.
Vous avez donc trois zones à visiter où vous devrez répondre à des questions pour continuer l'aventure.

SAUVEGARDE **Dernier niveau de la tour**

LA PREMIÈRE QUESTION

Passez la porte juste à côté **(Durlag-5,3)** et avancez avec précaution jusqu'à la salle du puits **(Durlag-5,4),** car de nombreuses araignées et autres Ettercap (attention à l'empoisonnement) vous attendent.

Les araignées empoisonnantes

Mauvaise réponse !

Après le combat, sauvegardez puis parlez au Golem de Pierre au fond du couloir Nord **(Durlag-5,5)**, et dites-lui la phrase 1, puis répondez correctement aux questions qu'il pose. Voici la plupart des réponses : le premier fils de Durlag, Kiel, le dernier fils de Durlag, Fuerné-bol, la mère des frères s'appelle Islanne, Durlag est surnommé le tueur de Trolls et le nom de Bolher est Hachetonnerre. Bien sûr, on connaît tout cela grâce aux livres qu'on a pu lire dans toute la tour.
Si vous répondez correctement à trois questions successives du Golem, vous êtes téléporté devant la première salle de questions où se trouvent quatre Golems. Parlez au Golem qui se trouve au Sud, puis à celui à l'Ouest et à l'Est. Remarque : la direction du Nord est en fait en haut à droite de l'écran de jeu. Grâce aux informations que les trois Golems fournissent, vous pouvez répondre correctement à la question du Golem qui se trouve au Nord, la réponse étant "Ouest, Sud, Est, Nord" (c'est donc généralement la phrase 3). Dès que le Golem obtient la bonne réponse, il vous ramène par téléportation devant Durlag **(Durlag-5,2)**. *Remarque : il semble que si vous ne donnez pas la bonne réponse du premier coup, vous êtes condamné à rester bloqué car le Golem refuse souvent même la bonne réponse par la suite. Passons à la question suivante.*

LA SECONDE QUESTION

Suivez le couloir jusqu'au fantôme d'Islanne **(Durlag-5,6)**. Pas la peine de lui parler pour l'instant, elle ne servira qu'à sortir de la tour plus tard.
Allez dans la pièce au Nord-Ouest et prenez la Pierre-Sésame dans le fournil piégé au centre de la pièce **(Durlag-5,7)**. Revenez dans celle où se tient Islanne **(Durlag-5,6)**, et passez la porte au Sud pour atteindre la grande chambre mortuaire des nains. Allez tout de suite dans la salle de la machine au Sud de la chambre mortuaire **(Durlag-5,8)**, mettez le personnage ayant la Pierre juste à côté du levier de la machine et actionnez alors le levier pour désactiver le tapis piégé de la chambre mortuaire **(Durlag-5,9)**. *Remarque : franchement, toute cette étape n'est pas vraiment nécessaire car on peut très facilement passer sur les côtés du tapis.*

Retournez dans la grande chambre mortuaire et fouillez impérativement les deux gros coffres dans la salle, car ils contiennent divers objets extrêmement intéressants ! Touchez enfin le lit mortuaire au Nord-Ouest **(Durlag-5,10)** pour être téléporté dans la salle de la deuxième question.

Encore une fois, parlez aux Golems Sud, Ouest et Est puis répondez à la question du Golem qui se trouve au Nord. La bonne réponse se termine par "c'est devenu votre demeure et vous y êtes en sécurité". Vous êtes alors immédiatement téléporté devant le fantôme de Durlag **(Durla-5, 2)**.

LA TROISIÈME QUESTION

Suivez le grand couloir et faites trouver à votre voleur les deux murs secrets **(Durlag-5,11)**. Vous accédez ainsi à une zone de grottes inondées par un produit toxique : vous perdrez des points de vie en marchant dessus, mais on ne peut rien faire pour l'éviter, si ce n'est marcher plus vite.

Les grottes sont remplies de trésors **(Durlag-5,12)** et de murs secrets **(Durlag15,13)**. Il y a aussi un piège devant la porte d'une des grottes **(Durlag-5,14)**. Allez tout d'abord tuer Grael la goule (utilisez les phrases 3,5 et 1) qui rôde dans la grotte au Sud-Ouest **(Durlag-5,15)** pour prendre la Pierre-Sésame de boussole sur son cadavre.

Ouvrez ensuite avec l'aide d'un voleur le mur escamotable Est **(Durlag-5,16)** pour atteindre la partie Sud-Est. Crochetez le coffre piégé dans la première pièce **(Durlag-5,17)** car il contient, entre autres, une épée qui peut vous aider pour la suite de l'aventure. Ouvrez le mur secret suivant **(Durlag-5,18)**, et rendez-vous devant la porte métallique **(Durlag-5,20)** en désactivant au passage les nombreux pièges **(Durlag-5,19)**. *Remarque : en fait, il n'y a véritablement que deux pièges à désactiver car les autres bloquent des voies sans issue qui n'abritent rien d'intéressant.*

Grâce à la Pierre-Sésame de boussole, vous pouvez ouvrir la porte métallique de la salle du trésor **(Durlag-5,20)**. Il y a plusieurs choses dans cette salle : un gros paquet de pièces d'or dans le tas de débris, quelques pièces d'or dans une caisse et enfin un trône. Cliquez justement sur ce trône pour être amené dans la salle de la troisième question. Comme à l'habitude, cliquez sur les Golems à l'Est, Ouest et Sud puis répondez au Golem au Nord en choisissant la réponse qui se termine par "À vos yeux, vous êtes responsable de tout ce qui s'est passé" (phrase 3).

LA MORT EN ARMURE

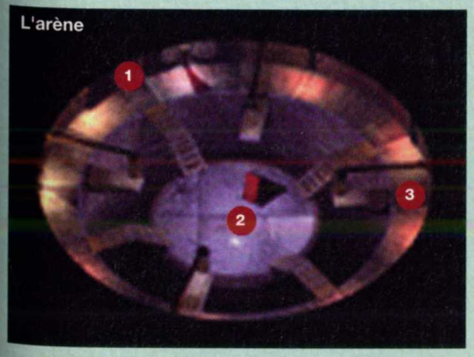
Vous voilà encore téléporté devant le fantôme de Durlag (Durlag-5,2) : parlez-lui une nouvelle fois en sélectionnant la phrase 3 puis suivez-le. Durlag vous amène près du fantôme d'Islanne, mais quelque chose a changé : le mur de droite a disparu **(Durlag-5,21)**, révélant un couloir.
Avancez dans ce couloir, ouvrez la porte et discutez avec Clair De'lain (choisissez les phrases 2,1,1,2,3,3,1,1,3,1) pour apprendre comment combattre la créature démoniaque qui vous attend. Ouvrez aussi le coffre dans la pièce car il contient une Cape de bouclier.

Le chevalier noir

Préparez-vous, sauvegardez, puis montez l'escalier dans le coin de la pièce. Vous arrivez devant une salle circulaire **(Arène,1)** dont on atteint le centre par des escaliers. Au milieu de la pièce **(Arène,2)** se trouve le Chevalier de la Mort, et vous avez deux manières de le combattre : soit par la méthode classique (invocation de monstres, flèches...), soit par une méthode un peu plus originale. En effet, Clair De'lain vous a appris l'existence du miroir magique : faites tout simplement attendre votre équipe à l'entrée **(Arène,1)** et envoyez uniquement un des membres pour briser le cache rouge qui recouvre le grand miroir posé à côté du Chevalier de la Mort **(Arène,2)** puis faites immédiatement revenir ce membre à l'entrée. Remarque : c'est plus facile avec un sort de Hâte jeté sur cet équipier.
Entre temps, le Chevalier de la Mort vous parlera : choisissez les phrases 2,1 et 1. Cela ne changera pas grand-chose à la suite des événements car il se montrera agressif. Il ne vous reste plus qu'à vous battre comme un lion et à tuer quiconque s'approchera de trop près. En fait, si vous brisez le miroir, vous aurez beaucoup plus d'adversaires, mais le Chevalier de la Mort sera très affaibli.

Le Chevalier de la Mort va affonter son double

Après la victoire, prenez la dague voleuse d'âmes et le bouclier sur le cadavre du Chevalier. Vous verrez aussi Dalton dans le coin Est **(Arène,3)** : rassurez-le avec les phrases 3 et 1, puis sortez de l'arène, reparlez à Clair et retournez voir Isselna **(Durlag-5,6)**. Demandez-lui qu'elle vous ramène à la surface : vous venez de nettoyer la tour de Durlag de toute emprise maléfique.


L'arène

III LE CULTE

Quittez la région de la tour par l'un des deux chemins **(QQ12)**. Retournez à la Barbe d'Ulgoth **(Région PP)** : dès votre entrée dans le village, un homme vous aborde pour réclamer la dague. Quelle que soit votre décision, vous serez attaqué, alors soyez prêt. Allez ensuite à l'auberge **(PP2)**, et avertissez Hurgan Lamepierre de la tournure qu'ont pris les événements. Achetez aussi, si ce n'est déjà fait, la Cape de Déplacement que vend l'aubergiste : elle va vous servir dans le grand combat qui va bientôt suivre.
Soignez-vous, sauvegardez, sortez de l'auberge et approchez de la grande bâtisse à l'Ouest **(PP7)**. Un garde veille : parlez-lui (phrase 3 par exemple), puis tuez-le ainsi que les autres gardes qui surgiront autour de vous. Reposez-vous, puis entrez dans la maison **(PP7)** pour affronter à nouveau des gardes puissants et d'autres magiciens : vous en viendrez facilement à bout si vous jetez au milieu d'eux un sort du type "Nuage puant" ou "Nuage mortel". Soignez-vous une fois encore, lancez sur votre équipe les meilleurs sorts dont vous disposez et descendez l'escalier qui se trouve au milieu des Bibliothèques.

Le démon du culte

Dès que vous êtes en bas, mettez le jeu en pause et donnez immédiatement des ordres d'attaque à votre équipe, car le combat qui suit est redoutable.
En effet, vous allez devoir tuer un démon, mais à chaque fois que vous le tuerez, il ressuscitera dans l'un des neuf membres du culte qui participent à la cérémonie. De plus, ce démon a le pouvoir de tuer n'importe qui d'un simple regard : le choix des victimes est aléatoire, mais il s'agit généralement les héros les plus près. Dès que vous verrez une sorte de petite tête de fantôme sur l'image d'un des membres de votre équipe, cela signifie qu'il ne lui reste que quelques secondes à vivre avant d'être transformé en monstre. Autant dire que vous pouvez tout de

Le démon de minuit va vous frapper

suite recharger une sauvegarde, car de toute évidence, les sorts de Délivrance de la Malédiction et de Dissipation de la magie ne marchent pas, tout comme les sorts de Cécité pour tenter d'aveugler le démon.
La technique consiste donc à tuer le plus rapidement possible les neuf membres du culte, tout en occupant le démon avec des monstres invoqués. On peut tirer sur le démon pour commencer à l'affaiblir, mais il faut éviter de le tuer trop tôt. Mais il faut finalement le tuer le plus tôt possible, dès que les neuf adeptes sont morts. Les sorts de Hâte et d'Invocation de monstres sont donc très conseillés pour gagner ce combat où la vitesse joue un rôle important.
En outre, la Cape de déplacement permettra au personnage qui s'attaquera directement au démon d'éviter un peu le "regard qui tue". *Remarque : à l'inverse, si l'un de vos personnages porte la "Griffe de Kasgaroth", faites-lui enlever, car même si c'est un objet maudit très intéressant, il a la fâcheuse tendance d'augmenter les risques d'être tué par le regard du démon.*
Lorsque le démon est mort, retournez voir Hurgan Lamepierre à l'auberge **(PP2)** et dites-lui que vous avez tué le Tanar'ri. Vous obtenez en récompense un excellent Marteau de guerre (question : est-ce que Sarevok est un grand humanoïde ? Ha, ha !).
Retournez également voir Thérella, la mère de Dalton, dans sa maison **(PP3)** pour savoir ce que devient son fils.

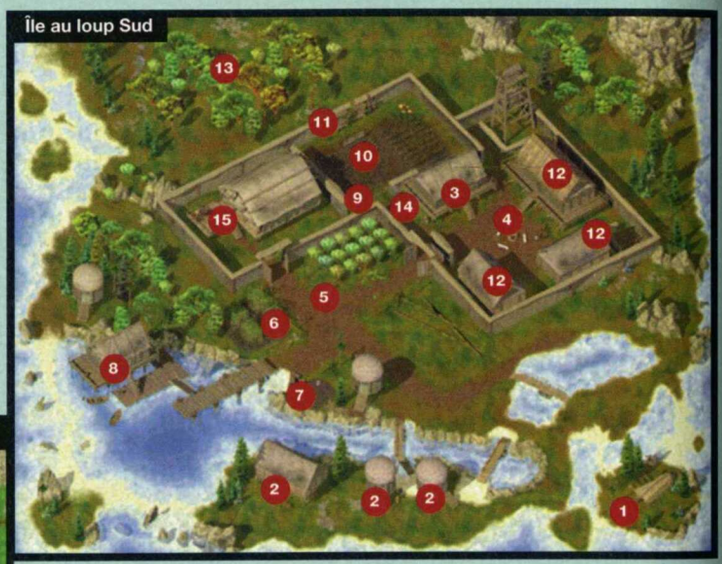
IV L'ÎLE AUX GAROUS-LOUPS

Il est temps de se pencher sur la dernière partie de ce add-on. Allez dans la maison de Mendas, à l'Ouest du village **(PP9)**. Discutez avec lui en choisissant les phrases 1, 3, 1, 1, 2, 2 et 3. Sortez de la maison et parlez avec Calahan qui attend dehors (phrases 1,1,1,1,1,2) pour connaître un peu mieux Mendas.
Allez ensuite dans le quartier Nord-Est de la ville de Baldur **(Baldur2)**. Crochetez la porte de la maison du Bureau des comptes **(Baldur2,9)**, et entrez. Dites les phrases 3,2 au soldat Ulf pour qu'il vous laisse passer, puis avancez et montez au premier étage.
Vous trouverez en haut le Capitaine Tollar Kieres : choisissez la phrase 1. Sortez du Bureau des comptes et allez à la taverne la Sirène rougissante **(Baldur2,4)**. Parlez au patron De'tranion (phrases 2, 1,1,1, et 1) pour régler les dettes du Capitaine et obtenir un pichet de bière.
Ramenez le pichet au Capitaine Tollar du Bureau des comptes **(Baldur2,9)** et discutez avec lui jusqu'à ce qu'il vous remette en échange les cartes maritimes.
Vous venez donc d'obtenir ces cartes par la "méthode douce", mais rien ne vous empêche de tuer tout le monde dans le Bureau des Comptes pour obtenir des points d'expérience. De plus, il y a un sort de niveau 5 dans l'une des pièces au premier étage.

Retournez alors voir Mendas à la Barbe d'Ulgoth **(PP9)**, et dites-lui que vous êtes prêt à partir. Sortez et allez voir la vieille Dushaï près de l'auberge **(PP8)** qui daignera enfin vous parler (phrases 2,3 et 3). Rendez-vous ensuite sur le quai à l'Ouest **(PP12)** pour revoir Mendas et lui confirmer que vous voulez immédiatement partir.

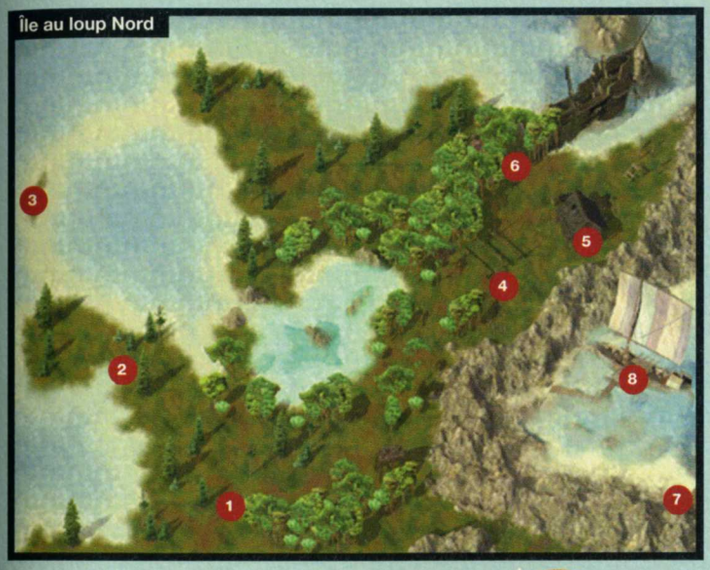
SAUVEGARDE **Naufrage**

Le voyage s'étant mal passé, vous échouez sur une île. Parlez à la petite fille à côté de l'épave **(Île au loup Sud,1)** en choisissant les phrases 3,1,1,1,1 et 1. En explorant cette partie de l'île, vous constaterez que les habitants insistent pour que vous rencontriez leur chef, Kaïshas surnommée "la meneuse" : autant ne pas les contrarier. Rendez-vous donc dans la maison au centre de l'enceinte **(Île au loup Sud,3)** et parlez avec Kaïshas en sélectionnant les phrases 1,1,1,1,1,1 et 2. Vous pouvez alors plus facilement discuter avec le reste des villageois.



Il y a Maralée près de la maison du chef **(Île au loup Sud,4)** qui est inquiète pour son enfant : phrases 1,1,1,2 et 1
Près des portes de l'enceinte, il y a Jorin **(Île au loup Sud,5)** qui sera pessimiste sur vos chances de réussite : phrases 2 et 3.
Un peu plus loin, il y a la gamine Farthing **(Île au loup Sud,6)** qui recherche sa poupée : phrases 1,1 et 1.
Vous avez aussi le pêcheur Evalt **(Île au loup Sud,7)** qui souhaiterait que vous aidiez son frère : phrases 1,1,1 et 2.
Dans la grande maison Ouest **(Île au loup Sud,8)**, vous verrez Taloun qui vous racontera son histoire et qui vous mettra en garde : phrases 1, 1, 1 et 1.
Il vous reste encore à voir Delainie **(Île au loup Sud,9)** : elle recherche la Cape symbole du village (phrases 1,1,1,1,2 et 1), le jardinier **(Île au loup Sud,10)** désireux d'être vengé (phrases 1, 1,2) et le gardien **(Île au loup Sud,11)** qui n'a pas grand-chose à dire.
Enfin, vous pouvez fouiller les maisons **(Île au loup Sud,2)** ou les dortoirs **(Île au loup Sud,12)**, mais la plupart contiennent des babioles sans importance.
Sortez finalement du village par le portail **(Île au loup Sud,11)**, et dirigez-vous vers la région Nord de l'île.

Vous vous êtes à peine aventuré au Nord, que vous rencontrez un homme du nom de Palin **(Île au loup Nord,1)**. Acceptez de le suivre pour tomber tranquillement dans son piège, et tuez-le ainsi que les autres Garous-loups pour gagner de l'expérience. Prenez la poupée sur le corps de Palin, et ramenez-la à Far-



thing au village **(Île au loup Sud,6)** pour gagner 1400 points d'expérience supplémentaires.
Retounez dans la partie Nord de l'île, puis allez vers l'Ouest pour voir Meym **(Île au loup Nord,2)**. Dites-lui les phrases 1,2 et 2 puis reparlez-lui : il vous attaque, donc vous pouvez le tuer.
Vous rencontrez la reine-sirène à l'Ouest **(Île au loup Nord,3)**. Sélectionnez les phrases 1,3,1 pour récupérer le corps d'Evan et gagner de l'expérience, mais tuez-la également pour 6000 points d'expérience de plus. Ramenez le corps d'Evan au pêcheur Evalt **(Île au loup Sud,7)** pour obtenir à nouveau un bonus d'expérience.

Retournez dans la partie Nord de l'île pour continuer son exploration : vous tombez sur une femme **(Île au loup Nord,4)** qui demande de l'aide (phrases 1,2). Suivez-la, et préparez-vous à une embuscade car c'est encore un Garou-loup.

UN VIEUX FOU

Entrez ensuite dans la maison au Nord-est **(Île au loup Nord,5)** où le magicien Dradeel a trouvé refuge. Choisissez les phrases 2,1,1,2,1,3,1 et 1. Vous obtenez ainsi une amulette puissante contre les Garous-loups. Profitez-en pour fouiller la maison : il y a dans un coffre la fameuse Cape que recherche Delainie **(Île au loup Sud,9)** et un livre de notes amusantes posé sur une table. Notez enfin ce que vous a dit Dradeel : vous pouvez dormir dans sa maison en toute tranquillité. Ça vous changera des attaques des Garous-loups dans les bois, car cela fera un bon endroit pour vous replier.

Sortez de la maison et ramenez tout de suite la Cape à Delainie au village **(Île au loup Sud,9)**. Parlez-lui en sélectionnant les phrases 2,1,1,1,1,2,3,1 et 1. Elle vous demande alors de lui ramener des fleurs : vous trouverez justement de la Belladone dans le champ au Nord-Ouest du village **(Île au loup Sud,13)**. Ramenez la fleur à Delainie **(Île au loup Sud,9)**, et dites-lui les phrases 1,1 et 2.

GARE AU KAROUG

Allez ensuite directement dans l'épave au Nord **(Île au loup Nord,6)** qui sert de repaire aux Garous-loups. L'épave est constituée de plusieurs ponts auxquels on accède par des échelles et des escaliers. Vous devrez à chaque fois vous battre contre beaucoup d'ennemis. Une bonne méthode consiste à envoyer tout seul à l'assaut votre guerrier le plus puissant. Il y a aussi divers trésors (piégés) à presque chacun des ponts : un dans la cale, trois autres au second pont (dont une dague anti-loup), trois au troisième pont (dont un dans le fût du canon), et deux au dernier pont (dont le livre de Dradeel).

Karoug

Montez au dernier étage de l'épave pour rencontrer Karoug le meneur. Sélectionnez les phrases 3,1 et1, puis tuez tout le monde. *Remarque : là encore, cela peut être intéressant d'envoyer seul au combat un guerrier bien équipé.* Prenez l'enfant Peladan sur le cadavre de vos ennemis, le livre de Dradeel dans le coffre ainsi que l'épée de Baldurien et son livre sur la table (attention aux pièges). Ramenez le livre de sorts à Dradeel **(Île au loup Nord,5)** et l'enfant à Maralée **(Île au loup Sud,4)** au village.
Vous pouvez aussi reparler aux membres importants du village pour voir ce qu'ils pensent de votre succès (Evalt, Taloun...) sur Karoug.
Soignez votre équipe, puis retournez voir Kaïshas **(Île au loup Sud,3)**. Sélectionnez les phrases 1et 3, puis tuez son acolyte et sortez de la maison. Tuez les Garous-loups qui vous attaqueront et avancez vers l'Ouest. Vous rencontrerez

Delainie **(Île au loup Sud,14)** qui vous aidera en se joignant à votre groupe. Suivez la jusqu'à la hutte du chef **(Île au loup Sud,15)** où se trouve Dradeel qui vous informe du départ imminent de Kaïshas (phrase 1). Entrez alors dans la maison **(Île au loup Sud,15)** et empruntez le passage au fond de la pièce. Vous vous retrouvez dans une grotte **(grotte au loup,1)** dont la sortie se trouve à l'Est **(grotte au loup,2)**. La grotte n'est pas très dangereuse : il n'y a pas de pièges mais juste des Garous-loups. Vous pouvez donc la traverser rapidement, d'autant qu'il n'y a pas grand-chose d'intéressant, à part quelques potions posées à terre.
Une fois à l'extérieur **(Île au loup Nord,7)**, suivez la côte pour rejoindre le nouveau navire **(Île au loup Nord, 8)** et parlez à Kaïshas (phrase 1). Tuez-la pour reprendre la carte maritime sur son cadavre, puis cliquez sur le mât du navire pour revenir au village de la Barbe d'Ulgoth.
Vous êtes accueilli par Baresh, le sbire de Mendas (phrases 2,3,1) : reposez-vous, puis suivez-le dans la maison. Mendas est furieux (phrases 2, 2) et révèle alors sa vraie nature : vous n'avez plus qu'à le tuer, ainsi que Baresh.

ET POUR QUELQUES "BOSS" DE PLUS

Voilà, vous venez de terminer le add-on... Hé, attendez, revenez, il y a encore Sarevok à "retuer", et ce naturellement dans l'optique où vous utilisez une "final save". Sinon vous devez finir le reste du jeu avant de le rencontrer, mais c'est une autre histoire dont j'ai déjà fait la solution. Rendez-vous donc directement à la guilde des voleurs **(Baldur1,9)**, et empruntez le grand escalier. Suivez la route jusqu'au temple, et préparez-vous à un combat plus dur : heureusement, les techniques habituelles marchent toujours (invocation de monstres pour stopper Sarevok, concentration des tirs sur un adversaire pour le tuer plus vite, utilisation des archers...).
Mettez également en pratique vos nouveaux sorts : ils vous serviront bien (j'ai un faible pour la Dissipation magique qui réduit souvent la puissance des adversaires).

Sarevok le retour

Jeff
monkey3@club-internet.fr

SOLUCE

shadow man

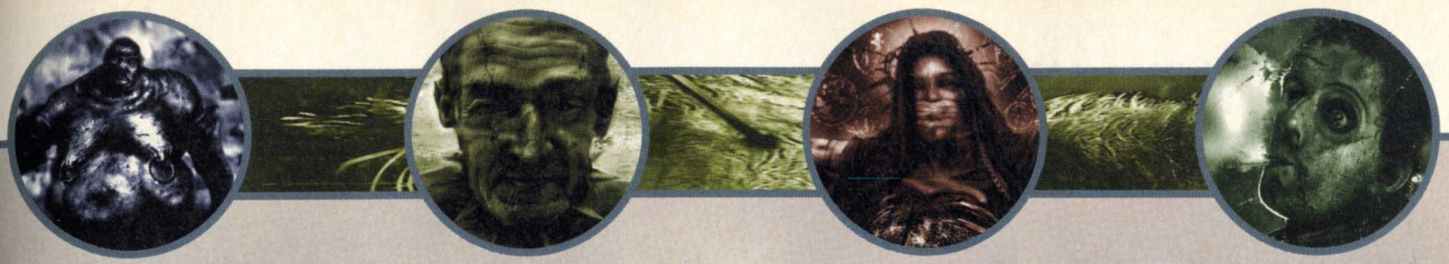
1ère partie

VOICI LA PREMIÈRE PARTIE DES AVENTURES DE SHADOW MAN. DANS CETTE SOLUTION, VOUS DÉCOUVRIREZ LE CHEMINEMENT À SUIVRE POUR RÉCUPÉRER LES QUARANTE-DEUX PREMIÈRES ÂMES NOIRES, ÉPARPILLÉES DANS LE ROYAUME DES MORTS. LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ EST PROGRESSIF ET CERTAINS PASSAGES DU JEU VOUS DEMANDERONT BEAUCOUP DE DEXTÉRITÉ. LES ENNEMIS OMNIPRÉSENTS NE MANQUERONT PAS DE VOUS FAIRE MORDRE LA POUSSIÈRE, ALORS RESTEZ SUR VOS GARDES, ET SURTOUT NE RELÂCHEZ PAS VOTRE ATTENTION ! L'ÉQUILIBRE ENTRE LE MONDE DES VIVANTS ET CELUI DES MORTS REPOSE SUR VOS ÉPAULES. C'EST À VOUS DE JOUER !...

ÉDITEUR	Acclaim
CONFIG.	P 200, 32 Mo
TEXTE	Français
VOIX	Françaises
SORTIE	Août 99

SAUVEGARDE

Vous retrouverez sur notre CD les sauvegardes correspondant aux indications du texte. Pour les installer, décompressez le fichier "SHADOW.ZIP" dans le répertoire d'installation du jeu (par défaut "C:/Program Files/Acclaim Entertainement/ShadowMan").



BAYOU PARADIS, LOUISIANE PART I

Vous commencez votre aventure les pieds dans l'eau ! Tournez vers la droite et récupérez un "Cadeau". Longez l'étang et parcourez le Canyon. Sautez au-dessus des deux tranchées et poursuivez votre route. Lorsque vous arriverez près d'un deuxième étang, vous apercevrez, droit devant, une petite pente. Avant de l'emprunter, tournez à droite et dirigez-vous vers la grotte. Collectez deux "Cadeaux" supplémentaires près d'un "Govi".

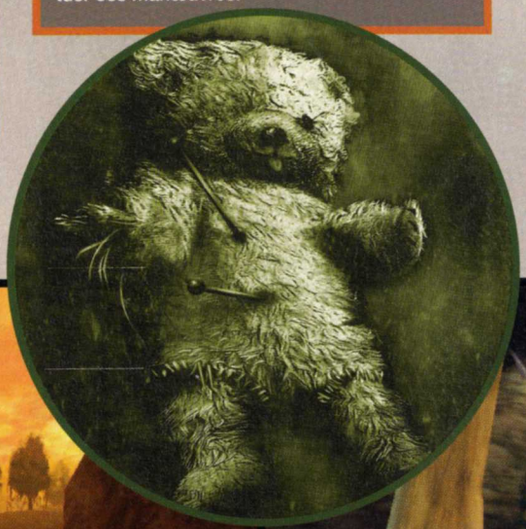
Les Govis

Les Govis sont des réceptacles qui contiennent les âmes noires. Pour les récupérer, vous devez tirer sur les Govis avec le ShadowGun. Cette arme est l'équivalent dans le royaume des morts du pistolet de Mike.

Tournez à gauche, puis avancez dans le tunnel. Tout au bout, vous ramassez un troisième "Cadeau". À présent, rebroussez chemin et passez par la pente. Bondissez au-dessus de la crevasse, et avancez jusqu'au petit pont de bois (Bayou 1).

Conseils de jeu

Tout au long de l'aventure, vous vous battrez contre de nombreux ennemis. Pour éviter leurs assauts répétés et réussir à les pulvériser, je vous conseille, dans les corps à corps, de leur tirer dessus tout en tournant autour d'eux.
Détruisez le maximum de réceptacles (vases, barils, tonneaux...) que vous trouverez sur votre route : ils vous permettront de récupérer de l'énergie, des cadeaux ou encore des sorts vaudous...
Vous avez besoin de vos deux mains pour escalader un mur ou vous déplacer le long d'une paroi rocheuse, alors, n'oubliez pas de retirer vos armes et accessoires avant d'effectuer ces manœuvres.

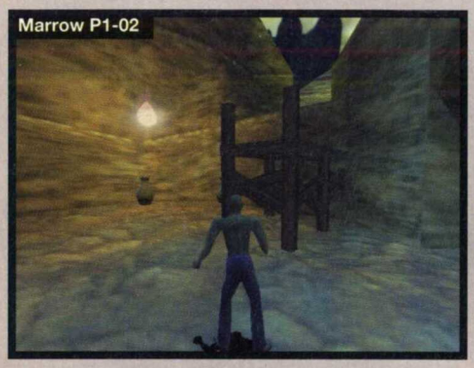


Celui-ci n'est pas très solide ! Si vous marchez dessus, il risque de s'effondrer. Prenez votre élan, courez et sautez au-dessus ! Une fois de l'autre côté, allez jusqu'au petit bateau. Tournez à droite, et agrippez-vous au ponceau. Montez dessus et avancez. Pour traverser le petit étang et atteindre la corniche supérieure, utilisez la corde suspendue dans les airs (Bayou 2).
Ramassez un "Cadeau" sur votre gauche, puis longez le tunnel jusqu'au bout. Collectez les options pendant votre traversée. Agrippez-vous à la paroi rocheuse, récupérez le "Cadeau" en hauteur, puis déplacez-vous de côté sur la gauche. Une sortie est accessible : empruntez-la pour sortir de la grotte.
Dirigez-vous maintenant au Nord, vers l'église. Ouvrez les portes et entrez dans la "maison de Dieu". Avancez vers l'Autel. Après une scène cinématique, Nettie vous donnera une arme ainsi qu'un ours en peluche qui vous permettra de voyager entre le monde des morts et celui des vivants. Regardez votre inventaire (touche tabulation), puis sélectionnez l'ours. Collectez les options présentes dans la salle. Choisissez à présent la direction "Le monde des morts : les portes de Marrow". En route vers les ténèbres...

LE MONDE DES MORTS : LES PORTES DE MARROW PART I

Avancez tout droit jusqu'à la terre ferme. Au passage, éliminez les ennemis qui se mettront en travers de votre route, puis collectez les options d'énergie qui vous sont offertes. Poursuivez votre chemin jusqu'à ce que vous rencontriez Jaunty (Marrow P1-01).

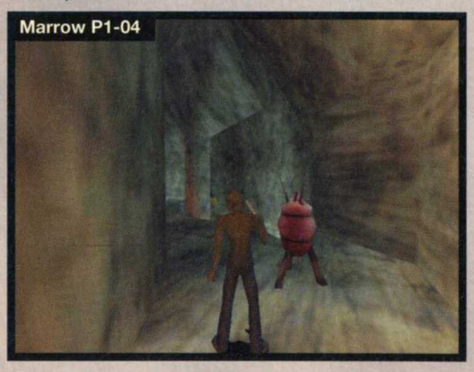
Après une scène cinématique, passez le portail et continuez tout droit pour atteindre la sortie du tunnel. Allez sur la gauche, tirez sur les vases et débarrassez-vous de tous vos assaillants. Collectez de l'énergie et avancez jusqu'à une intersection. Prenez le chemin de gauche. Bondissez au-dessus du gouffre pour vous retouver sur la corniche d'en face. Longez le tunnel sombre, puis éliminez les deux zombies. À la sortie de ce passage, dirigez-vous à gauche, puis aidez-vous de la plate-forme de bois pour atteindre la corniche supérieure (Marrow P1-02).


Marrow P1-02

Au passage, détruisez les vases pour collecter des options. Une fois en haut, empruntez toujours le chemin de gauche. Sautez au-dessus du précipice, et allez actionner l'interrupteur. Grâce à la corde qui va apparaître, vous pourrez atteindre la corniche qui est à l'opposé (il s'agit de votre point de départ). Empruntez le passage de droite. Au fond de la grotte, vous trouverez une porte de **Coffin (de niveau 0)**. Placez-vous face à l'Autel, et appuyez sur la touche "Entrée" pour faire exploser le portail. Un passage est maintenant accessible : traversez-le ! (Marrow P1-03).

Marrow P1-03

Vous voilà dans la Chambre des prophéties. Récupérez la boîte au centre de la pièce. Tournez à gauche, et dirigez-vous vers les bords de la paroi rocheuse. Montez dessus, et suivez son trajet toujours par la gauche. Sautez au-dessus du creux et poursuivez votre progression. **Une porte de Coffin (de niveau 1)** est présente, mais pour l'activer, vous devez posséder une âme noire. Dirigez-vous à gauche, bondissez au-dessus du creux et vous trouverez, à droite de deux vases, **la première âme noire**. Tirez sur le Govi, puis collectez l'option qui va apparaître (Marrow P1-.04).


Marrow P1-04

Vous possédez désormais le niveau requis pour ouvrir le portail. Rebroussez chemin, placez-vous face à l'Autel, puis concentrez votre énergie pour faire exploser la porte. Quand c'est fait, poursuivez votre route. Sur votre gauche, vous allez apercevoir **une porte de Coffin (de niveau 2)**. Pour le moment, vous ne possédez pas encore le niveau nécessaire pour accéder à cette porte. Traversez le pont, et continuez toujours tout droit en prenant la direction "Le monde des morts - Wasteland"...

LE MONDE DES MORTS : WASTELAND PART I

Sauvegarde 01

Commencez par détruire les deux vases sur votre droite, collectez de l'énergie, puis empruntez le tunnel de gauche. Lorsque vous arriverez à la sortie, laissez-vous tomber dans le bassin de sang, et nagez tout droit jusqu'à ce que vous aperceviez un trou entre les parois rocheuses (Wasteland P1-01).
Longez le passage et revenez à la surface. Parcourez le tunnel. Débarrassez-vous de vos trois assaillants,

Wasteland P1-01

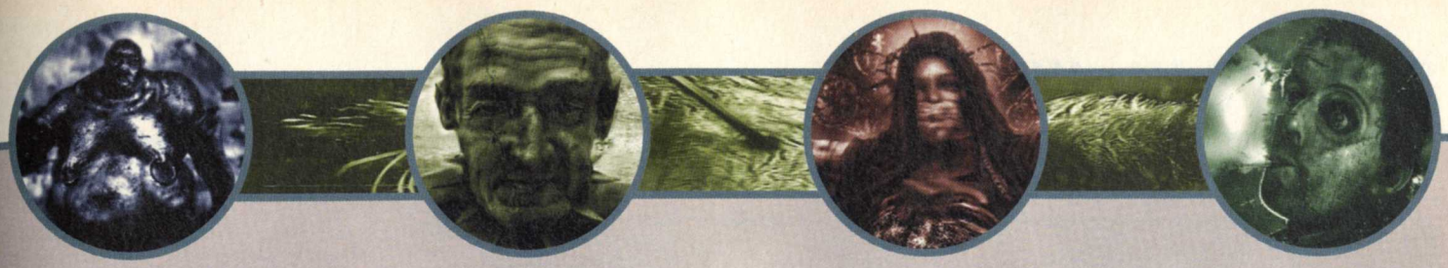
puis actionnez l'énorme interrupteur qui est à droite dans la grotte. Un mécanisme s'enclenche, et vous donne accès à un chemin qui était inaccessible auparavant. Rebroussez chemin, plongez dans le bassin et, à la sortie du tunnel, refaites surface. Dirigez-vous à gauche et remontez sur la terre ferme. Actionnez l'interrupteur à droite de la hutte (une corde va apparaître). Cela vous permettra de récupérer quelques options situées en hauteur. Entrez dans la hutte. Continuez tout droit jusqu'au bassin de lave. Devant vous se trouve un passage. Prenez votre élan et bondissez en

Wasteland P1-02

Wasteland P1-03

direction de l'entrée d'en face. Continuez jusqu'à ce que vous atteigniez une cour où vous attendent des zombies (Wasteland P1-02).
Éliminez-les, puis actionnez l'interrupteur à gauche du gros bloc de pierre central (une corde apparaît). Contournez cet énorme bloc et empruntez les petites passerelles. En montant, observez bien la paroi rocheuse sur votre droite. Vous allez apercevoir un petit rebord praticable qui va vous mener à l'entrée d'une grotte (Wasteland P1-03).

Suivez ce rebord, puis traversez la grotte. Dirigez-vous à droite, sautez de passerelle en passerelle, puis empruntez le tunnel sur votre droite. En sortant, vous trouverez l'entrée du **"Temple de la vie"**. Faites attention aux monstres volants. Longez la passerelle et pénétrez dans le temple. Avancez jusqu'à un **"Autel de téléportation"** (Wasteland P1-04).
De là, tournez vers la droite, puis sautez en direction de la plate-forme d'en face. Servez-vous de la plaque métallique pour franchir la coulée de lave. Éliminez le zombie et continuez. Empruntez le passage à droite, sautez en direction du vase, détruisez-le et collectez de l'énergie. À présent,



Wasteland P1-04

retournez-vous, prenez de l'élan et bondissez vers le mur pour vous agripper au rebord. Déplacez-vous de côté sur la gauche et, avant d'atteindre la limite du rebord, prenez appui sur vos jambes (touche directionnelle haut enfoncée), et faites un saut en arrière (barre d'espace). Vous avez atteint une nouvelle plate-forme.

Recommencez cette opération en vous agrippant au rebord à gauche.

Une fois les pieds sur terre, retournez-vous et passez par la gauche. Évitez les boules de feu, ainsi que les lames acérées qui jaillissent du sol. Tournez vers la gauche, placez-vous face au mur qui borde le bassin de lave. En prenant votre élan, agrippez-vous au rebord du mur et longez-le de côté par la droite. Une fois le "Cadeau" récupéré, prenez appui sur vos jambes et faites un bond en arrière (touche directionnelle haut enfoncée + barre d'espace). Faites attention aux lames, éliminez le zombie au fond de la salle, puis sautez dans sa direction. Longez le couloir par la gauche et débarrassez-vous de tous vos ennemis. Collectez les options dans les vases, puis passez par le chemin de gauche. Laissez-vous tomber et traversez le petit couloir.

Pas mal de zombies vous attendent dans la pièce voisine. Tirez sur l'énorme masse organique qui est au centre de la salle. Après une explosion, un trou béant apparaîtra : empruntez-le pour descendre. Une fois en bas, poursuivez votre route en suivant le seul passage accessible. Vous allez aboutir au cœur du temple. Détruisez tous les vases et ramassez les options qui vous sont offertes, puis allez récupérer **"le Bâton"** au centre de la salle (Wasteland P1-05).

Wasteland P1-05

Le Bâton

Le Bâton, en forme de petite lance, vous permettra de vous téléporter d'un lieu à un autre, si vous l'utilisez sur un "Autel de téléportation". Ses caractéristiques vaudoues vous permettront également de l'utiliser comme une arme redoutable, capable de brûler et de réduire en cendres vos adversaires.

Vous remarquerez que dans cette pièce, il y a, dans chaque renfoncement, un Autel en forme de soleil. Si vous parvenez à réunir cent cadeaux et que vous les donnez en offrande à l'un des cinq Autels situés de part et d'autre dans la salle, vous obtiendrez une force de vie supplémentaire.

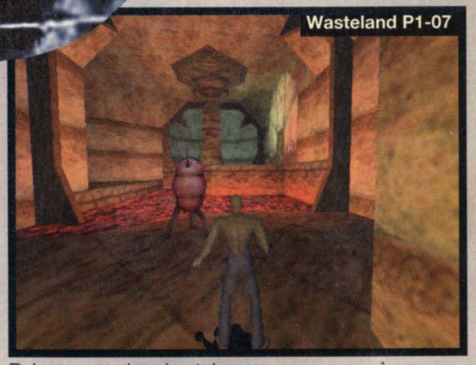
À présent, utilisez votre Bâton sur **l'Autel de téléportation** en vous plaçant face à la lumière scintillante**.** Vous vous retrouvez à l'entrée du temple. Retournez-vous et avancez toujours tout droit pour sortir du temple. Laissez-vous tomber de la passerelle et, allez rapidement actionner l'interrupteur qui se trouve aux alentours. De nombreux zombies surveillent les environs, alors faites très attention. Une corde va apparaître : elle vous permettra de récupérer une deuxième âme noire un peu plus loin. Empruntez les passerelles pour monter au niveau supérieur, puis traversez le tunnel. Une fois à l'extérieur, pulvérisez vos assaillants, puis poursuivez votre route en utilisant les passerelles sur votre droite. Dans la hutte, récupérez des options en détruisant les vases, puis sortez et longez toujours la passerelle. Sautez au-dessus d'un premier trou, poursuivez votre parcours et, lorsque vous arriverez au second trou, bondissez sur la plate-forme qui se situe à gauche (Wasteland P1-06).

Wasteland P1-06

Collectez les options en détruisant les vases, puis agrippez-vous à la corde pour atteindre la corniche d'en face. Vous avez trouvé **la deuxième âme noire**. Maintenant, rebroussez chemin en utilisant la corde. Sautez ensuite vers la passerelle de droite (celle qui mène à la hutte). Poursuivez votre parcours en longeant la passerelle, puis empruntez le tunnel que vous apercevrez sur votre droite.

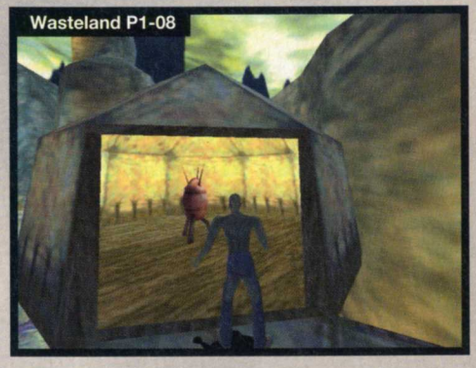
À la sortie, tournez à droite et continuez tout droit. Empruntez la passerelle pour monter et atteindre le sommet d'un rocher. Détruisez tous les vases, et collectez les options. Prenez de l'élan et sautez vers la passerelle d'en face. En continuant, vous aurez le choix entre deux chemins : l'un à droite en passant par la grotte, et l'autre à gauche, en vous aidant de la corde. Commencez par le chemin de droite. À la sortie du tunnel, vous vous trouverez dans une nouvelle cour. Longez la passerelle par la gauche jusqu'au bout. Débarrassez-vous des quatre zombies. Si vous avancez tout droit à partir de la passerelle, vous pourrez emprunter l'entrée d'une grotte. Vous arriverez ainsi devant **la troisième âme noire** que vous pourrez récupérer (Wasteland P1-07).

Wasteland P1-07



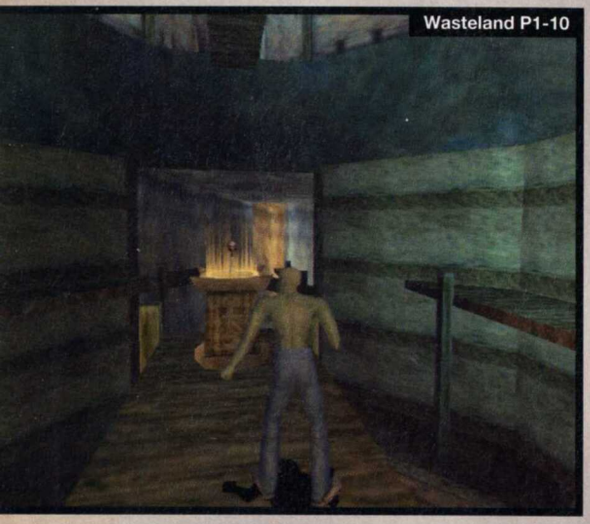
Rebroussez chemin et, lorsque vous serez à nouveau dans la cour, dirigez-vous à gauche vers les poutres de bois. Montez sur le rebord de la paroi rocheuse, et suivez son trajet par la gauche. Sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à atteindre la hutte. À l'intérieur, vous trouverez une **quatrième âme noire** (Wasteland P1-08).

Wasteland P1-08



Faites attention à l'ennemi qui vous y attend. Sortez de la hutte, laissez-vous tomber, puis allez à droite en direction de la passerelle qui vous a permis d'arriver dans cette cour. Empruntez-la et traversez à nouveau la grotte. Allez à droite et aidez-vous de la corde pour atteindre la corniche qui se trouve à l'opposé. Parcourez le tunnel (faites attention aux monstres à deux têtes) puis, à la sortie, montez sur le petit bloc de pierre à gauche de la plate-forme de bois. Une fois dessus, tournez à gauche et bondissez en direction du passage d'en face. À l'intérieur, vous trouverez la **cinquième âme noire** (Wasteland P1-09).

Sortez de cette pièce et dirigez-vous à gauche. Sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à ce que vous ne puissiez plus progresser. Rengainez votre arme. En vous tournant face au rocher, vous vous apercevrez qu'il a un petit rebord. Bondissez dans sa direction et agrippez-vous à lui. À la force des bras, dirigez-vous à gauche jusqu'à la limite du rebord. Prenez de l'élan (maintenez la touche directionnelle haut enfoncée) puis faites un saut à reculons (barre d'espace). Vous voilà sur une nouvelle passerelle. Débarrassez-vous de vos assaillants, puis récupérez sur l'Autel **l'arme "Asson"** (Wasteland P1-10).



Poursuivez votre chemin en traversant le tunnel qui se situe à l'opposé de l'Autel. Devant vous se trouve une **porte de Coffin (de niveau 6)**. Laissez-vous tomber par la droite. Vous êtes à présent de retour à votre point de départ, là où vous aviez commencé le niveau. Dirigez-vous à gauche et réempruntez le pont. Tournez à droite et descendez la pente. Placez-vous face à la **porte de Coffin (de niveau 2)**, et concentrez votre énergie pour faire exploser le portail. Un nouveau passage vous est accessible ! Empruntez-le. En sortant du tunnel, vous verrez deux **portes de Coffin (de niveau 3).** Pour le moment, vous ne pouvez pas encore y accéder. Allez vers la grotte à gauche en direction de "L'asile - l'entrée...

L'ASILE L'ENTRÉE PART I

Sauvegarde 02

Montez sur les tuyaux, allez au fond de la salle, puis empruntez le passage à droite. Longez le couloir et avancez tout droit. Sautez vers le bord d'en face, et gravissez les plates-formes une à une. Lorsque vous serez

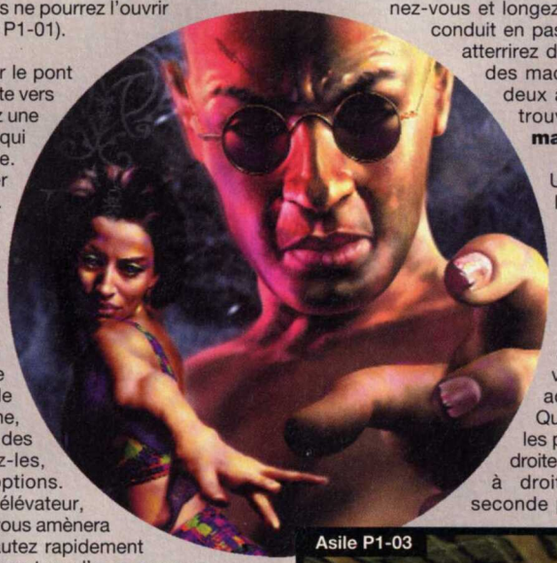
au sommet, continuez tout droit. Passez les deux portes battantes, puis laissez-vous tomber dans le vide. La forteresse est là ! Dirigez-vous vers l'entrée de l'asile. La porte est fermée et vous ne pourrez l'ouvrir que de l'intérieur (Asile P1-01).

Lorsque vous serez sur le pont de bois, regardez à droite vers le bas : vous apercevrez une plate-forme métallique qui longe la rivière de lave. Laissez-vous tomber dans cette direction. Une fois sur la plate-forme, avancez tout droit en évitant les jets de flammes. Longez la plate-forme, traversez les deux portes battantes, puis laissez-vous tomber sur une nouvelle plate-forme de métal. Tournez à gauche, et avancez en direction des deux barils. Détruisez-les, puis collectez les options. Attendez l'arrivée de l'élévateur, puis montez dessus. Il vous amènera au fond de la salle. Sautez rapidement sur le socle métallique avant que l'ascenseur ne fasse demi-tour. Poursuivez votre parcours en bondissant sur le socle d'en face puis, tout en longeant la plate-forme, atteignez un nouveau couloir. Traversez-le, et en sortant, sautez vers la plate-forme d'en face. Tournez à gauche et empruntez les deux ascenseurs pour vous diriger tout au bout de la pièce. Une fois sur place, sautez sur la plaque métallique de gauche, puis avancez jusqu'à un passage, toujours sur votre gauche (faites attention aux jets de flammes). Empruntez-le pour sortir de ce lieu infernal.

Après avoir franchi les deux portes battantes, traversez le pont de bois, longez le couloir puis dirigez-vous à droite. Passez par la sortie à gauche. Éliminez l'ennemi présent, et détruisez les barils pour collecter des options. Sortez par la porte. Débarrassez-vous de votre assaillant, puis ouvrez la cellule à gauche. Deux

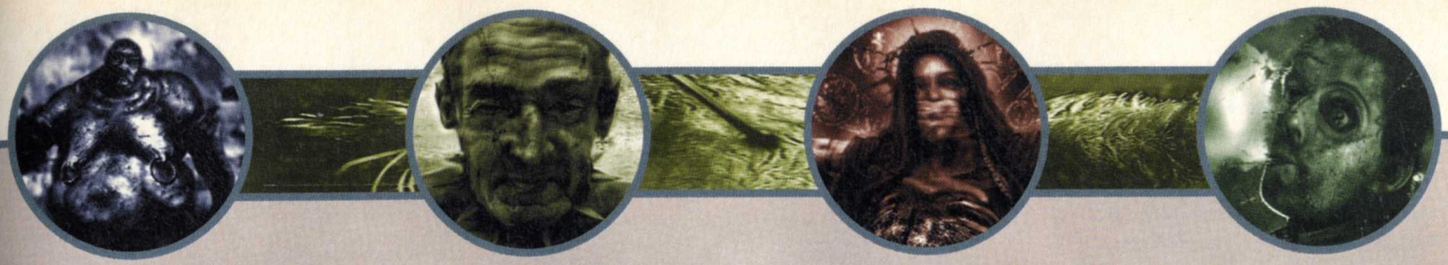
autres monstres vous attendent. Abattez-les, puis récupérez des options dans la salle. Quittez la cellule et empruntez le couloir à gauche. Pénétrez dans chacune des cellules de gauche, et pulvérisez tous vos ennemis. Ensuite sortez et poursuivez votre chemin toujours par le couloir à gauche. Tout au bout, vous aurez le choix entre deux chemins. Commencez par le passage à droite. Abattez un premier monstre, puis un second armé d'un fusil. Dans la pièce vous trouverez **une sixième âme noire** (Asile P1-02).

Rebroussez chemin puis empruntez le passage à droite. Parcourez le couloir jusqu'à une première salle des machines. Abattez les deux monstres. Ouvrez la porte sur votre gauche, et détruisez les barils pour récupérer des options. Ressortez de cette pièce et éliminez le monstre qui va vous attaquer. Dirigez-vous à gauche et empruntez le passage qui se situe en hauteur. Avancez tout droit et laissez-vous tomber dans le trou. Tirez sur les deux barils, ramassez les options, puis retournez-vous et longez le conduit. Sortez du conduit en passant par le trou. Vous atterrirez dans une seconde salle des machines. Pulvérisez vos deux assaillants. Vous avez trouvé la **"Clé des machines"** (Asile P1-03).



Utilisez-la pour actionner les deux commutateurs qui sont dans la salle : l'un à droite de la porte, et l'autre à gauche d'un compteur. Vous pourrez ainsi sortir de cette pièce et accéder à une porte à laquelle vous ne pouviez pas accéder auparavant. Quittez les lieux, traversez les portes et dirigez-vous à droite. Ouvrez ensuite la porte à droite. Franchissez une seconde porte et débarrassez-

vous des deux monstres armés de fusils. Vous avez trouvé **une septième âme noire**. Quand vous l'aurez, débarrassez-vous des deux ennemis restants. Sur votre gauche se trouve un wagon. Vous l'utiliserez tout à l'heure. Pour le moment, il vous faut trouver la huitième âme noire de ce niveau. Passez par le couloir à droite du wagon. Lorsque vous atteindrez la troisième salle des machines, éliminez les deux monstres, puis empruntez le passage à gauche. Allez jusqu'au bout du couloir et vous trouverez **la huitième âme noire**. Abattez l'ennemi présent, puis récupérez les options. Maintenant, retournez au wagon. Entrez dedans, puis actionnez l'interrupteur pour vous rendre au niveau suivant. Prenez la direction "L'asile - la cathédrale de la souffrance"...



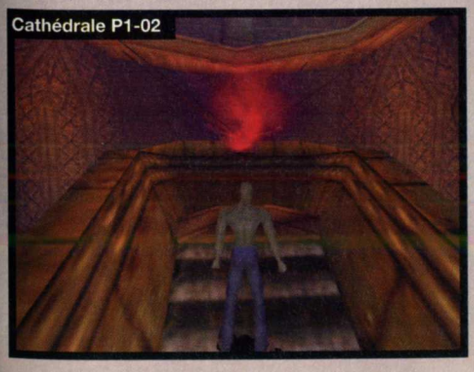
L'ASILE : LA CATHÉDRALE DE LA SOUFFRANCE

Sortez du wagon, et débarrassez-vous des deux ennemis présents. Détruisez les barils, récupérez les options, puis empruntez le passage à gauche. Descendez jusqu'au niveau souterrain en passant par les escaliers. Pulvérisez vos assaillants, et quand vous arriverez devant la rivière de lave, prenez votre élan et sautez vers la plate-forme d'en face. Vous avez trouvé **la neuvième âme noire** (Cathédrale P1-01).

Cathédrale P1-01

Récupérez-la, puis détruisez les barils pour collecter des options. Retournez sur la plate-forme opposée, puis longez le quai par la droite. Entrez dans la petite pièce à gauche, et abattez le monstre. Détruisez tous les barils et ramassez les options. À présent, rebroussez chemin pour atteindre la salle où se situe votre wagon. Une fois sur place, tournez à gauche et passez par la porte qui se trouve tout au fond de la pièce. Franchissez une seconde porte, et débarrassez-vous des trois monstres qui vous tirent dessus. Prenez ensuite le deuxième escalier sur votre droite. Vous allez arriver dans une chambre de téléportation qui vous permettra de passer dans le monde des vivants, et de rencontrer Marco Cruz, un des cinq "Serial Killers". Après avoir pulvérisé le monstre qui vous barre la route et collecté toutes les options, montez l'escalier jusqu'en haut (Cathédrale P1-02).

Cathédrale P1-02

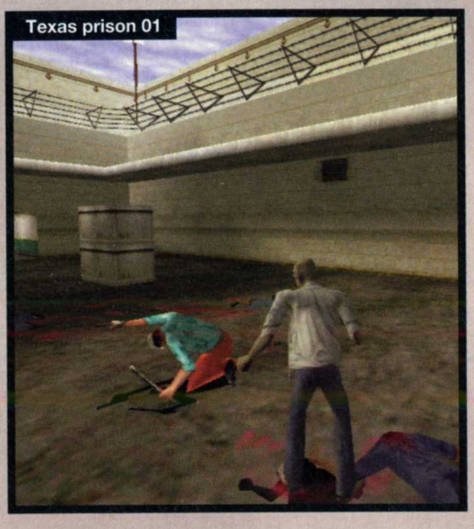


Mettez-vous face à la statue qui propulse de la vapeur de sang et appuyez sur la touche "Entrée" du clavier pour vous téléporter en direction du "Monde des vivants - Texas Prison".

LE MONDE DES VIVANTS : TEXAS PRISON PART I

Vous allez faire connaissance de Marco Cruz ! Après une scène cinématique, mesurez-vous à lui en le prenant pour cible avec votre arme à feu. Lorsque vous l'aurez fait vaciller et qu'il sera à genoux, vous vous rendrez compte que, malgré tous vos efforts, votre adversaire parvient toujours à se relever (Texas prison 01). Votre arme dans le monde des vivants est inefficace face à cet ennemi. Pour le moment, vous ne pouvez rien contre lui. Allez dans votre inventaire, sélectionnez l'ours en peluche et choisissez comme destination "Bayou Paradis Louisiane".

Texas prison 01



BAYOU PARADIS LOUISIANE PART II

Avancez vers l'Autel. Nettie vous apprend que vous devez trouver un "**Éclipseur**" pour utiliser vos pouvoirs de l'ombre dans le monde des vivants. Il n'existe que ce moyen pour vous débarrasser des "Cinq". Sélectionnez l'ours en peluche, puis choisissez comme destination "Le monde des morts : les portes de Marrow".

LE MONDE DES MORTS : LES PORTES DE MARROW PART II

Sauvegarde 03

Allez à la rencontre de Jaunty. Après la scène cinématique, traversez le portail. Traversez le long tunnel puis, en sortant, débarrassez-vous des âmes errantes. Agrippez-vous à la corde pour vous rendre sur la corniche d'en face, puis pénétrez dans la grotte. Franchissez la porte de Coffin pour atteindre la Chambre de la prophétie. Allez tout droit, et grimpez sur le rebord de la paroi rocheuse pour arriver au niveau supérieur. Faites attention au zombie qui rôde aux alentours. Traversez la deuxième porte de Coffin à droite. Lorsque vous atteindrez le pont, laissez-vous tomber par la gauche et franchissez la troisième porte de Coffin. Une fois à l'air libre, allez ouvrir **la porte de Coffin (de niveau 3)** qui est devant. À l'intérieur, récupérez une **première pièce de l'Éclipseur : la Lune** (Marrow P2).

Marrow P2

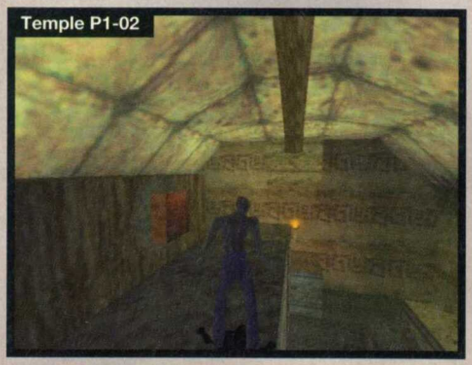
Sortez de la pièce, pulvérisez les deux ennemis qui apparaissent, puis descendez pour ouvrir **la porte de Coffin (de niveau 3)**. Traversez le portail et descendez à l'étage inférieur. Collectez toutes les options en détruisant les vases, et empruntez le seul passage accessible. Dans la grotte où vous aboutirez se trouvent deux portes de Coffin **(de niveau 7)** et **(de niveau 4)**. Vous ne pouvez pas encore les utiliser. Empruntez le passage sur votre gauche en direction du "Temple du feu".

LE TEMPLE DU FEU PART I

Traversez le tunnel jusqu'à la sortie. Empruntez la pente sur votre droite, puis sautez de corniche en corniche pour atteindre le passage situé au niveau supérieur. Passez par le chemin de droite. Vous arrivez devant un bassin de sang. Plongez, puis nagez sous l'eau. Passez par la seule issue possible. Poursuivez votre cheminement et traversez le trou dans le mur, puis refaites surface. Montez sur le rebord du bassin. Dirigez-vous à droite, et montez les premières marches de l'escalier. Avec votre arme, tirez sur la porte, puis empruntez le passage qui vous est accessible (Temple P1-01).

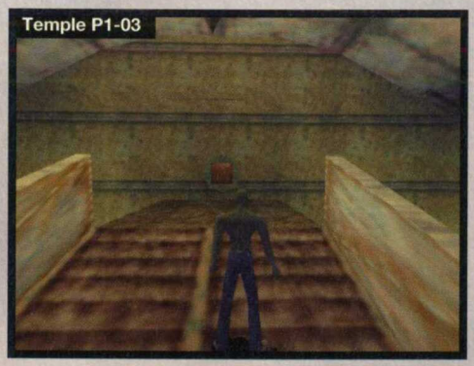
Temple P1-01

Au bout du couloir, vous arrivez dans une salle où se trouvent deux créatures immobiles. Pour le moment, elles sont inoffensives, et vous ne pouvez rien contre elles. Traversez la pièce et descendez au niveau inférieur. Tournez à droite, avancez un peu, puis montez sur le petit bloc de pierre sur votre gauche. À présent, vous devez sauter de bloc en bloc pour atteindre la colonne supérieure où se trouve un interrupteur (prenez garde aux jets de flammes). Lorsque vous serez dessus, actionnez **un premier interrupteur** (Temple P1-02).


Temple P1-02

Les créatures immobiles que vous aviez aperçues sont maintenant réveillées. Vous n'êtes pas obligé de les abattre, mais faites attention à leurs tirs. Rebroussez chemin et, en sortant du passage, empruntez l'escalier à gauche. Tirez sur la porte à gauche et pénétrez dans le couloir. Traversez la salle où se trouvent quatre sœurs vaudoues. Montez l'escalier à gauche. Longez la plate-forme jusqu'au bout, puis prenez votre élan et bondissez en direction de la plate-forme d'en face (faites attention aux jets de flammes). Poursuivez votre parcours et montez le long escalier sur votre droite. Au sommet, vous trouverez **un deuxième interrupteur** à actionner (Temple P1-03).

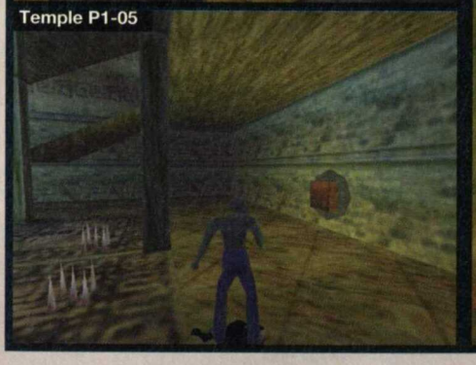
Une fois fait, prenez garde à vos assaillants et rebroussez chemin. En sortant du passage, montez les marches face à vous, et tirez sur la porte pour la détruire. Au bout du couloir, vous aboutirez dans une


Temple P1-03

salle où se trouvent plusieurs poutres de bois. Allez au fond de la pièce et montez sur le socle de la statue de pierre. Accrochez-vous aux rebords du mur qui est en face de vous. Déplacez-vous ensuite de côté par la droite. Montez au niveau du renfoncement, retournez-vous et sautez sur la colonne de pierre. Bondissez et agrippez-vous au pilier suivant. Montez dessus, puis marchez sur la poutre à droite. À l'intersection, dirigez-vous à gauche. Avancez jusqu'à la prochaine intersection, puis tournez vers la droite. Mettez-vous en vue subjective, et regardez vers le bas à droite. Juste sur une plate-forme, en dessous, se trouve **un troisième interrupteur** (Temple P1-04).

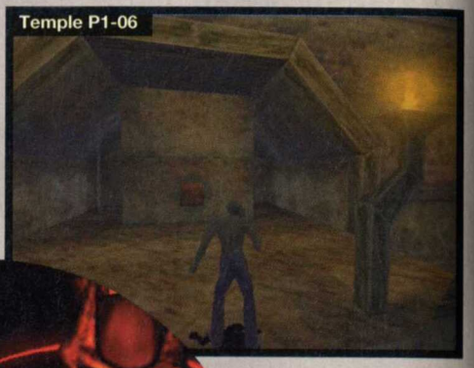
Sautez en direction de la plate-forme et actionnez l'interrupteur. Rebroussez chemin en évitant vos ennemis. En sortant du passage, tournez à gauche et montez l'escalier. Détruisez la porte puis traversez le couloir. Descendez vers le niveau inférieur en empruntant les plates-formes de bois. Sur votre droite, au

Temple P1-04


Temple P1-05

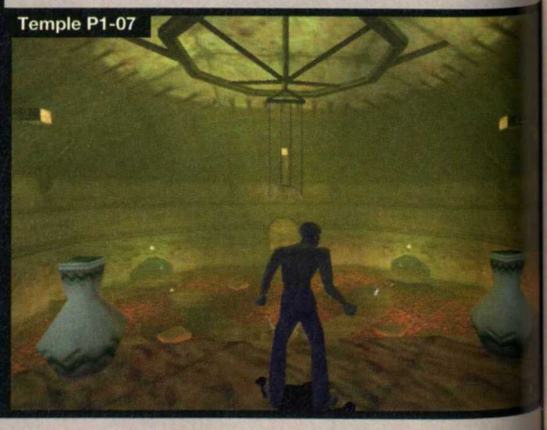
deuxième étage, vous apercevrez dans une petite pièce **la dixième âme noire**. Après l'avoir récupérée, poursuivez votre chemin jusqu'au rez-de-chaussée. Allez actionner un **quatrième interrupteur** puis, rebroussez rapidement chemin avant que toutes les créatures ne vous attaquent (Temple P1-05).

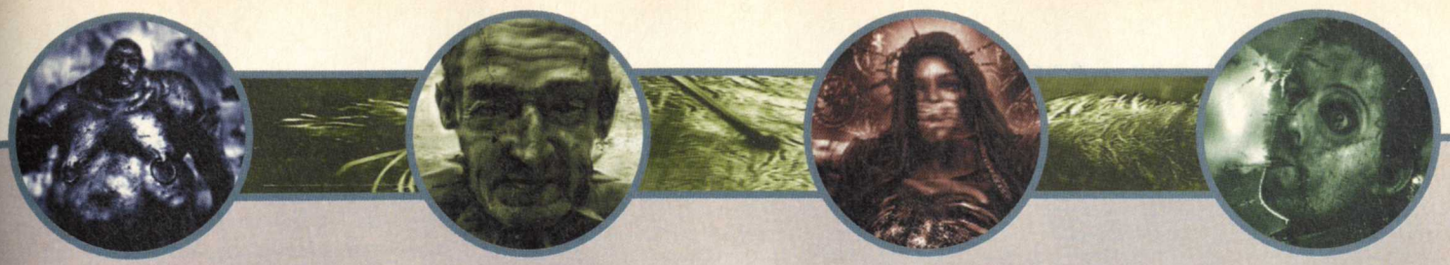
Une fois sorti du couloir, tournez à gauche, montez l'escalier, puis longez la plate-forme jusqu'à un passage sur votre gauche. Entrez-y et continuez votre progression. Vous allez vous retrouver face à une pyramide. En fait, il s'agit des colonnes qui ont été activées grâce aux interrupteurs. Retournez-vous, et activez **un cinquième interrupteur** (Temple P1-06).


Temple P1-06

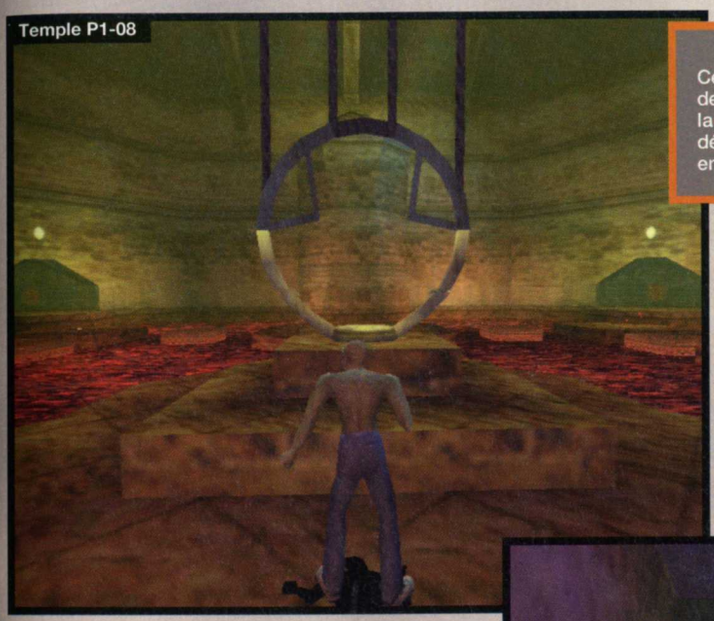
À présent, laissez-vous tomber dans le vide, puis retournez-vous pour apercevoir **le sixième et dernier interrupteur** à actionner (attention aux ennemis !). Vous pouvez désormais accéder au sommet de la pyramide. Allez jusqu'en haut et récupérez **la onzième âme noire**. Traversez les deux portes organiques, et préparez-vous à franchir une multitude d'obstacles. Allez au fond de la salle en évitant tous les pièges du parcours : n'hésitez pas à détruire les vases pour récupérer de l'énergie en cas de besoin.

Franchissez la porte organique. Utilisez la colonne centrale pour pénétrer dans la pièce adjacente. Avancez jusqu'au fond de la pièce, en évitant toujours les pièges. Certaines planches de bois sont très fragiles, alors ne vous y attardez pas trop, sinon vous finirez calciné par la lave en ébullition. Traversez les portes organiques pour vous retrouver, en hauteur, devant un grand bassin de lave (Temple P1-07).


Temple P1-07



Temple P1-08



Le Toucher

Ce pouvoir vous permettra de déplacer des objets brûlants mais aussi de vous déplacer le long de rebords enflammés.

Prenez de l'élan pour sauter vers la plate-forme en dessous. Face à vous, il y a un demi-anneau. Vous devez activer cinq interrupteurs dans la salle pour reformer un anneau complet. Il vous permettra ultérieurement d'avoir un nouveau pouvoir. Commencez par l'interrupteur à gauche : au premier interrupteur enclenché, une sœur vaudoue apparaîtra, débarrassez-vous d'elle. Dès que les cinq interrupteurs seront activés dans la salle, l'anneau sera reformé ! Allez vers l'anneau et accrochez-vous-y (Temple P1-08).
Après une scène cinématique, vous obtiendrez l'un des pouvoirs des **"Marques sacrées" : "le Toucher".**

Regardez autour de vous. Au loin, vous devriez apercevoir un mur avec un rebord enflammé. Allez vous y agripper, puis longez-le de côté par la droite pour atteindre le passage situé au niveau supérieur. Parcourez le couloir jusqu'à la sortie. Laissez-vous tomber de la plate-forme où vous êtes, puis actionnez les deux interrupteurs qui sont dans la pièce (attention aux jets de flammes). L'un d'eux vous ouvrira un passage, et l'autre fera apparaître une corde. À présent, remontez sur la plate-forme où vous étiez puis, à l'aide de la corde, dirigez-vous vers la colonne au fond de la salle. Sautez de colonne en colonne pour atteindre un nouveau couloir. Montez l'escalier : vous arrivez dans une salle avec plusieurs blocs de pierres brûlantes (sachez que derrière certains blocs se cachent des ennemies). En les poussant, vous pourrez

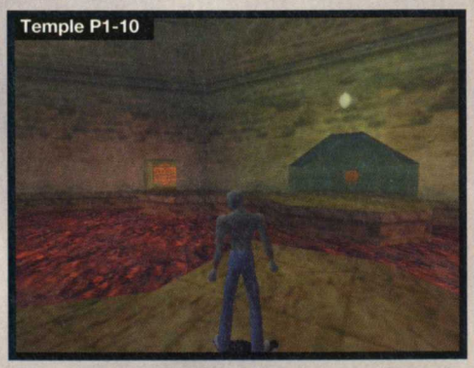
Temple P1-09

collecter des options (énergie, mana, cadeau...), mais celui qui nous intéresse est derrière vous au fond et à droite. En le déplaçant, vous accéderez à une pièce qui mène à un couloir. Après vous être débarrassé de la créature, poursuivez votre chemin jusqu'à atteindre **la douzième âme noire** (Temple P1-09).

Temple P1-02

Récupérez l'option et sautez vers la plate-forme de bois, juste en bas (attention à la lame tournante). Franchissez à nouveau les portes organiques sur votre droite et, de retour devant le grand bassin de lave, bondissez vers la plate-forme inférieure. Une fois en bas, sautez de plate-forme en plate-forme par la gauche pour atteindre le renfoncement où se trouve un bloc de pierre brûlant (Temple P1-10).
Poussez-le, puis pénétrez dans le passage. Débarrassez-vous de vos nombreuses assaillantes, puis empruntez les plates-formes supérieures pour atteindre une nouvelle issue. Lorsque vous serez tout en haut, agrippez-vous au rebord enflammé du mur et, en vous déplaçant de côté par la gauche, atteignez le passage accessible. En longeant le couloir jusqu'au bout, vous trouverez **la treizième âme noire**. Choisissez, dans votre inventaire l'ours en peluche puis, sélectionnez comme destination "l'Asile - l'entrée".

Temple P1-10



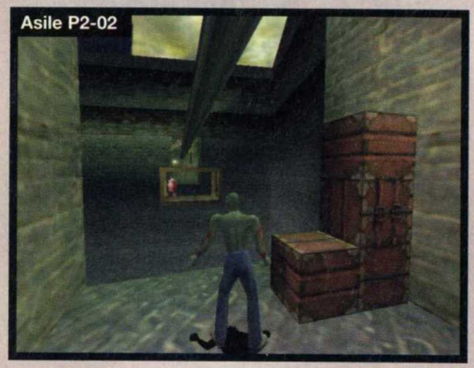
L'ASILE L'ENTRÉE PART II

Sauvegarde 04

Tournez à gauche, puis allez au bout du pont de bois. En regardant vers le bas, vous apercevrez à l'étage inférieur une plate-forme métallique. Laissez-vous tomber dessus et longez-la jusqu'au bout (faites attention aux jets de flammes). Agrippez-vous au rebord supérieur et franchissez les portes battantes. À la sortie du couloir, laissez-vous tomber sur une nouvelle plaque métallique. Suivez le parcours en évitant de tomber dans la lave. Accrochez-vous à la petite colonne enflammée et contournez-la de côté pour la franchir. Faites de même avec la deuxième colonne, puis poursuivez votre chemin. Détruisez les trois barils sur votre droite et récupérez les options. Longez le couloir jusqu'à arriver dans une nouvelle pièce avec une cage. Au passage, débarrassez-vous de vos assaillants. Tirez sur les barils à droite, et collectez de l'énergie ainsi que de la mana. Empruntez le chemin de droite. Vous avez trouvé **la quatorzième âme noire** (Asile P2-01).

Asile P2-01

Éliminez la créature à la tronçonneuse, puis ramassez toutes les options dans la salle. Retournez dans la pièce où se trouve la cage, puis avancez tout droit pour visiter la nouvelle salle. Éliminez tous les ennemis prisonniers dans les cages et continuez votre parcours. Abattez le monstre au crochet, puis récupérez sur votre gauche, près des barreaux, **la quinzième âme noire**. Longez le couloir et tournez à gauche à l'intersection en "T". Montez l'escalier jusqu'en haut, puis allez à droite. Pulvérisez la créature armée d'un fusil puis, dans la salle récupérez **la seizième âme noire**. Redescendez les escaliers et, à la sortie, continuez tout droit. Gravissez la pente et éliminez tous les ennemis qui vous barrent la route. Continuez jusqu'à ce que vous aperceviez au loin **la dix-septième âme noire** (Asile P2-02).


Asile P2-02

Pour l'atteindre sans tomber dans le vide, utilisez les caisses à droite et montez sur la barre métallique supérieure. Une fois dessus, dirigez-vous lentement vers l'âme noire, et laissez-vous tomber sur la plate-forme de bois pour la récupérer.
À présent, utilisez l'ours dans votre inventaire, puis sélectionnez la destination, Temple du Feu...

LE TEMPLE DU FEU PART II

SAUVEGARDE **Sauvegarde 05**

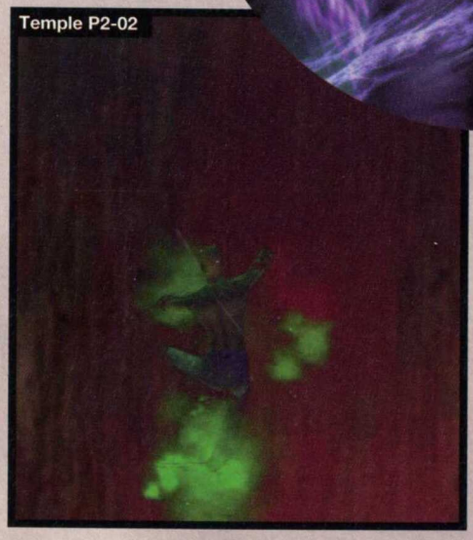
Avancez tout droit et descendez jusqu'en bas. Débarrassez-vous des ennemis qui se mettront en travers de votre chemin, puis empruntez le seul passage accessible. Vous voilà de retour dans le hall principal où se situe l'escalier circulaire. Tournez à droite et montez l'escalier. Une fois en haut, n'empruntez pas le passage de gauche mais celui de droite. Laissez-vous tomber sur la plate- forme inférieure, puis montez l'escalier d'en face. Une fois au bout, entrez par le passage de gauche. Parcourez le couloir puis poussez le bloc de pierre brûlant. Continuez jusqu'à l'entrée d'une grotte.

Temple P2-01

En la traversant, vous trouverez **une porte de Coffin (de niveau 4).** Concentrez votre énergie pour détruire le portail, puis franchissez-le. Au centre d'un petit bassin de sang se trouve **"la Poignée"** que vous pouvez aller récupérer (Temple P2-01).

Elle vous permettra d'escalader certaines parois rocheuses d'où s'écoule du sang. Accrochez-vous à la paroi à gauche de l'entrée par laquelle vous êtes arrivé. Escaladez-la telle une araignée. Une fois en haut, prenez de l'élan, courez, puis sautez sur la corniche inférieure où vous attend **la dix-huitième âme noire**. Quand vous l'avez, rebroussez chemin en vous accrochant à nouveau à la paroi rocheuse. Gravissez la cascade de sang. Traversez une fois de plus la porte de Coffin puis, à la sortie de la grotte, retournez vers le Hall principal où se trouvent les escaliers circulaires. Laissez-vous tomber jusqu'en bas et escaladez la chute de sang à votre gauche (Temple P2-02).

Parcourez le passage jusqu'à voir **la dix-neuvième âme noire**. Allez la récupérer en faisant attention aux ennemis qui rôdent dans les parages. Dans votre inventaire, sélectionnez l'ours en peluche puis choisissez comme destination "Le chemin de l'ombre - la Chambre de la prophétie".


Temple P2-02

LE CHEMIN DE L'OMBRE : LA CHAMBRE DE LA PROPHÉTIE PART I

Vous voilà dans la Chambre de prophétie ! Utilisez le rebord de la paroi rocheuse pour atteindre une porte de Coffin sur votre droite. N'empruntez pas ce passage, tournez à gauche puis, en avançant, sautez au-dessus du trou et continuez votre progression. Sur votre droite, vous apercevrez un bloc de pierre brûlant. Poussez-le et vous découvrirez une pièce secrète où se cache **la vingtième âme noire**. Récupérez-la, puis dans votre inventaire, sélectionnez l'ours en peluche, et choisissez comme direction "Le monde des morts : les portes de Marrow".

LE MONDE DES MORTS : LES PORTES DE MARROW GATES PART III

Marrow P3-01

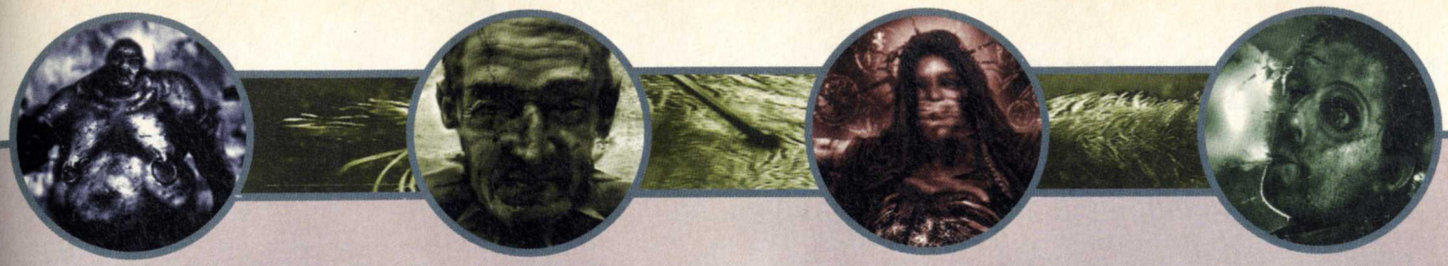
Escaladez la chute sanglante sur votre droite. Une fois en haut, récupérez **la vingt et unième âme noire**. Continuez d'avancer. Après avoir traversé le portail où se trouve Jaunty, dirigez-vous à gauche à la sortie de la grotte. Suivez le parcours et vous verrez sur votre gauche un pont cassé. Si vous tournez dans la même direction, vous apercevrez une cascade de sang (Marrow P3-01).

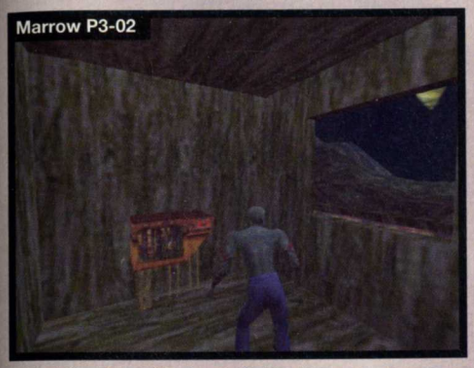
Escaladez-la et vous pourrez récupérer **la vingt-deuxième âme noire**. Faites attention aux ennemis qui rôdent. Dans votre inventaire, sélectionnez l'ours en peluche puis choisissez comme destination "Le chemin de l'ombre - la Chambre de la prophétie".

Arrivé à destination, montez sur le rebord de la paroi rocheuse pour atteindre la corniche supérieure, puis traversez la porte de Coffin sur votre droite. Éliminez votre ennemi et traversez le pont jusqu'à atteindre Waste-Land...

Pulvérisez vos assaillants puis empruntez le tunnel de droite. Vous arrivez au-dessus d'un grand bassin d'eau. Commencez par éliminer quatre ennemis volants. Sur votre droite se trouve une chute de sang. Sautez dans sa direction puis, une fois sur la petite plate-forme, escaladez-la. Poursuivez votre chemin et débarrassez-vous de vos deux assaillants. Pénétrez dans la hutte pour récupérer **la vingt-troisième âme noire**. À présent, rebroussez chemin, puis escaladez la cascade de sang face à vous. Traversez le tunnel et en sortant, éliminez le zombie.

Sautez de plate-forme en plate-forme pour atteindre les piliers centraux. **La vingt-quatrième âme noire** se trouve à cet endroit. Laissez-vous tomber dans le bassin et passez par le trou dans le sol. Parcourez le long tunnel puis refaites surface. Débarrassez-vous des ennemis volants, puis utilisez les plates-formes pour atteindre le sommet de la masse rocheuse. Récupérez **la vingt-cinquième âme noire**. Bondissez sur les plates-formes de bois et montez jusqu'à l'entrée d'un moulin. À l'intérieur, actionnez **un interrupteur** (Marrow P3-02).




Marrow P3-02

Le moulin s'est mis en marche ! Rebroussez chemin en passant de nouveau par le trou sous l'eau. En faisant surface, empruntez le tunnel à droite des deux piliers centraux. Traversez-le puis, à la sortie, dirigez-vous à droite et empruntez l'ascenseur. Auparavant, abattez les ennemis présents ! L'ascenseur vous amènera au niveau d'une nouvelle plate-forme de bois : montez dessus et suivez le trajet pour atteindre **la vingt-sixième âme noire**. Dans votre inventaire, sélectionnez l'ours en peluche et choisissez comme destination "Wasteland - le Temple de la vie".

WASTELAND : LE TEMPLE DE LA VIE PART I

Entrez dans le temple. Avancez jusqu'à un **"Autel de téléportation"** puis, tournez vers la droite et sautez vers la plate-forme d'en face. Servez-vous de la plaque métallique pour franchir la coulée de lave. Éliminez les zombies et continuez votre chemin. Sautez de plate-forme en plate-forme pour atteindre le fond du couloir. Une fois sur la plate-forme où des lames sortent du sol, sautez vers le passage de droite. Avancez dans la nouvelle pièce puis poussez le bloc de pierre brûlant situé dans le renfoncement à droite. À l'intérieur, récupérez **la vingt-septième âme noire**, puis rebroussez chemin. En sortant du temple, traversez le pont. Empruntez le tunnel. Lorsque vous l'aurez franchi, allez à gauche et sautez vers la passerelle qui est à droite. Éliminez vos assaillants puis, accrochez-vous à la corde pour atteindre la corniche d'en face. Traversez la grotte et débarrassez-vous de toutes les créatures présentes (Vie P1).

Entrez dans le temple et poursuivez votre route. Poussez le bloc de pierre brûlant sur votre gauche. Empruntez le passage et abattez tous les zombies. Dans la pièce vous trouverez **la vingt-huitième âme noire.** Dans votre inventaire, sélectionnez l'ours en peluche, et choisissez comme destination "la Chambre de la prophétie".

LA CHAMBRE DE LA PROPHÉTIE PART II

Débarrassez-vous de vos assaillants, puis grimpez sur la corniche supérieure et traversez la porte de Coffin. À la sortie du tunnel, passez par la porte de Coffin en bas à gauche. Parcourez la grotte et, une fois à l'extérieur, allez en bas et franchissez la porte de Coffin. Atteignez le niveau inférieur de la grotte, puis empruntez le seul passage accessible. Éliminez vos ennemis et traversez le pont pour vous placer devant **une porte de Coffin (de niveau 4)**. Concentrez votre énergie pour faire exploser le portail, et continuez votre chemin. Arrivé dans la grotte, traversez le ponceau et empruntez le passage sur votre gauche. Prenez la direction de "l'Asile - les couloirs des cellules".

L'ASILE : LES COULOIRS DES CELLULES

Sauvegarde 06

Allez tout droit, puis sautez de corniche en corniche pour atteindre le tunnel au fond de la grotte. Parcourez-la, puis laissez-vous tomber dans la crevasse. Vous atterrirez dans une des cours de l'Asile. Débarrassez-vous de vos ennemis, et récupérez le "Cadeau" sur une plate-forme supérieure. Pour cela, accrochez-vous au rebord du mur à gauche de la plate-forme.

Vie P1

Couloir 01

Déplacez-vous de côté, par la droite pour l'atteindre. Dès que l'option sera en votre possession, prenez de l'élan et franchissez le mur. Éliminez vos assaillants, puis regardez au-dessus de votre tête pour apercevoir une corde. Saisissez-la pour franchir un second mur. Une fois les pieds sur terre, entrez dans la tour par la porte à droite. Tuez le monstre, collectez les options, puis montez à l'étage pour trouver **la vingt-neuvième âme noire** (couloir 01).

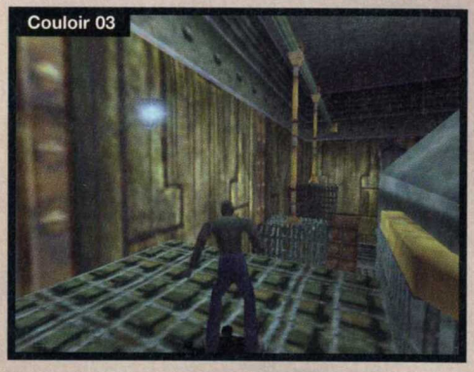
Sortez de la tour et pénétrez dans le train. Parcourez les wagons par la gauche. Débarrassez-vous de toutes les créatures. Collectez les options, et une fois dans le dernier wagon, utilisez votre Clé des machines sur le commutateur. Le train se mettra en marche ! Arrivé à destination, sortez du train et abattez les deux monstres qui vous tirent dessus. Collectez les options en détruisant les barils, puis passez par la porte métallique cachée dans le renfoncement à droite de l'escalier. Traversez une seconde porte et descendez l'escalier. Débarrassez-vous des gêneurs, puis récupérez **la trentième âme noire**. Actionnez le levier au fond de la salle.

Des ennemis vont sortir des cellules. Pulvérisez-les puis collectez les options. Allez au fond de la salle, et attendez le passage de la cage pour accéder à la porte supérieure de gauche qui est fermée. Dès que vous arriverez dans une nouvelle grande salle, abattez tous les monstres. Dirigez-vous à gauche pour apercevoir une porte. N'y entrez pas tout de suite : tournez à droite et avancez tout droit jusqu'au commutateur. Actionnez le levier (cela va déplacer une cage), puis empruntez les escaliers. Éliminez le monstre à la tronçonneuse, et lorsque vous atteindrez la limite de la plate-forme, sautez vers le tuyau sur votre droite (couloir 02).

Couloir 02

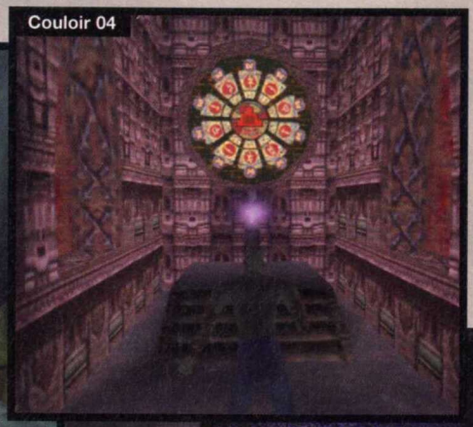
Tournez-vous vers la corde et agrippez-vous à elle dès que la cage se trouve sur votre gauche. Allez rapidement vers la plate-forme d'en face. Tirez sur le baril et collectez une option. Déplacez-vous de côté vers la gauche pour entrevoir une nouvelle corde. Accrochez-vous à elle dès que la cage se dirige au fond de la salle. À la force des bras, dirigez-vous vers la plate-forme inférieure à gauche de l'âme noire. Une fois au-dessus de cette plate-forme, laissez-vous tomber puis tournez à droite, prenez de l'élan et bondissez vers **la trente et unième âme noire.** Récupérez-la. Descendez de la plate-forme, puis empruntez la porte à droite de l'escalier. Empruntez le couloir aux murs tachés de sang et, en sortant, pulvérisez les créatures présentes. Allez au fond de la salle et montez les escaliers. Bondissez de cage en cage pour atteindre la plate-forme d'en face. Récupérez **la trente-deuxième âme noire** (couloir 03).

Couloir 03



À présent, retournez sur le quai du train (au tout début du niveau). Un ennemi avec une arme se trouve juste à droite de l'escalier. Pour atteindre le renfoncement où il se terre, accrochez-vous au rebord du mur, à gauche de la porte métallique. Déplacez-vous de côté par la gauche et, dès que vous le pouvez, montez l'abattre ! Le plus simple est de l'éliminer avant de se diriger vers lui. Passez une première porte, puis une seconde. Sautez sur le tuyau de canalisation et allez sur la plate-forme située à l'opposée. Abattez la créature, empruntez l'escalier puis débarrassez-vous de tous vos assaillants. Au fond de la pièce, aidez-vous des caisses pour monter sur la plate-forme supérieure. Utilisez votre Clé des machines sur le commutateur : une plaque métallique va se placer derrière vous et vous servir de pont. Avant de le traverser, dirigez-vous à gauche et actionnez un second commutateur. Une porte s'ouvre ! Entrez dans le passage. À la sortie du couloir, vous aboutirez dans une grande salle obscure où vous attendent de nombreux ennemis. Pulvérisez-les un par un, puis montez l'escalier pour récupérer **un premier Rétracteur** (couloir 04).

Couloir 04



Rebroussez chemin et sortez de cette salle par la porte où vous êtes entré. En sortant du couloir, allez à gauche vers le commutateur, puis empruntez la barre métallique pour atteindre le passage d'en face où vous attend un ennemi. Après l'avoir abattu, poursuivez votre chemin et descendez les escaliers. Éliminez vos ennemis et dirigez-vous vers le commutateur à gauche. Actionnez-le avec la Clé des machines, puis tournez-vous à droite pour apercevoir, suspendu dans une cage, **la trente-troisième âme noire**. Récupérez l'option et retournez sur le quai du train. Allez vers le bassin de lave. Laissez-vous tomber sur la plaque métallique et contournez les trois petites colonnes enflammées. Après la troisième colonne, vous trouverez une porte à un niveau supérieur que vous pourrez traverser. Traversez le couloir jusqu'à une nouvelle salle. Allez au fond de la pièce en évitant les cages en mouvement. Éliminez le monstre et récupérez **la trente-quatrième âme noire**. Dans votre inventaire, sélectionnez l'ours en peluche, puis choisissez comme destination "la Chambre de la prophétie".

LA CHAMBRE DE LA PROPHÉTIE PART III

SAUVEGARDE **Sauvegarde 07**

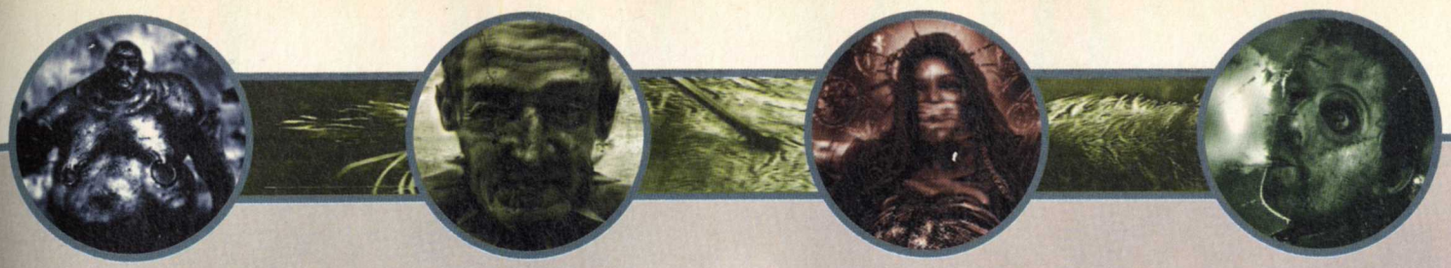
Débarrassez-vous de votre assaillant, puis atteignez la corniche supérieure et traversez la porte de Coffin **(de niveau 1)**. En sortant du tunnel, passez par la porte de Coffin **(de niveau 2)** en bas sur votre gauche. Parcourez la grotte et, une fois à l'extérieur, allez en bas et franchissez la porte de Coffin **(de niveau 3)**. Atteignez le niveau inférieur de la grotte et empruntez le seul passage accessible. Éliminez vos ennemis, traversez le pont puis la porte de Coffin **(de niveau 4)**. À la sortie du tunnel, franchissez le ponceau, puis tournez vers la droite pour apercevoir **une porte de Coffin (de niveau 5)**. Placez-vous face à elle et concentrez votre énergie pour faire exploser le portail. Vous accédez à un nouveau passage. Dans la pièce, récupérez la **deuxième pièce de l'Éclipseur : le Soleil**. Continuez tout droit. Lorsque vous sortirez du tunnel, traversez le long pont et prenez la direction de "L'asile - la salle de jeu".

L'ASILE : LA SALLE DE JEU

SAUVEGARDE **Sauvegarde 08**

Allez à gauche et en sautant de corniche en corniche, atteignez les barils qui sont sur les colonnes de pierre. Détruisez-les pour collecter des options. Plongez ensuite sous l'eau et passez par le seul trou accessible de la paroi rocheuse (quelques poissons omnivores vous attendent mais vous n'aurez aucun mal à

Salle 01

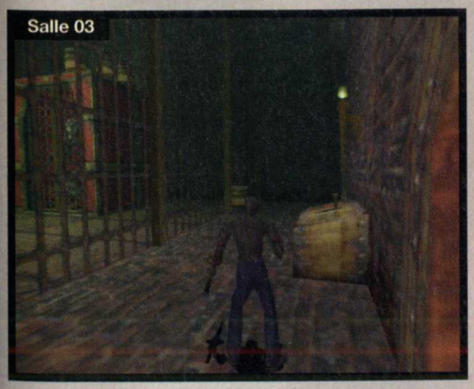


Salle 02

les abattre). Refaites surface et montez sur la berge. Longez le tunnel, et sautez de corniche en corniche pour arriver vers deux barils. Détruisez-les et ramassez les options. Accrochez-vous à la paroi rocheuse en face de vous, puis déplacez-vous de côté sur la droite pour atteindre la corniche supérieure. Poursuivez votre chemin, puis sautez en direction de la colonne de pierre sur votre droite (Salle 01).

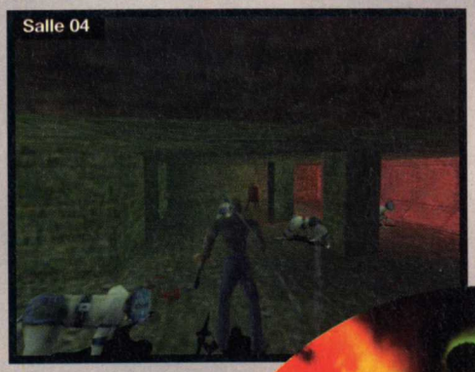
Débarrassez-vous des deux monstres présents puis actionnez le commutateur à l'aide de votre Clé des machines. Un sas sous l'eau va s'ouvrir. Retournez sur la colonne de pierre et plongez. Passez par le sas et longez le conduit. Dès que vous le pourrez, refaites surface et éliminez les ennemis. Montez sur les écluses pour atteindre la plate-forme supérieure où se trouve un baril. Détruisez-le et collectez une option. Accrochez-vous au rebord du mur pour atteindre un niveau plus haut. Longez la plate-forme jusqu'au bout, gravissez la petite pente, et empruntez le passage à droite. Actionnez le commutateur sur votre gauche (deux écluses vont bouger), puis activez le levier à droite pour ouvrir la porte (il n'est pas nécessaire d'emprunter ce passage). Reprenez le même chemin par lequel vous êtes arrivé, puis plongez. Les écluses étant levées, un nouveau conduit est accessible ! Empruntez ce passage et évitez de vous faire charcuter par les hélices (Salle 02).

Salle 03



Dès que vous le pouvez, refaites surface, montez sur le bord du bassin et pulvérisez tous vos adversaires : ils sont armés jusqu'aux dents, faites très attention ! Descendez la pente pour vous retrouver à l'étage inférieur. Entrez par la porte, puis ouvrez celle qui est à votre droite. Abattez votre assaillant et continuez d'avancer (un point de contrôle s'active). Longez le couloir par la droite et débarrassez-vous du monstre à la tronçonneuse. Allez jusqu'au bout du couloir et entrez par la porte (Salle 03).

Salle 04



Actionnez le levier, puis pénétrez dans les cellules pour y récupérer des options tout en éliminant les ennemis en présence.
Retournez dans le couloir et réempruntez le passage sur votre gauche. Après avoir franchi les deux portes, remontez la pente. Allez à droite et ouvrez une nouvelle porte. Entrez dans la pièce et avancez jusqu'au pont de bois. Laissez-vous tomber par la droite. Refaites surface en montant le bord du bassin, puis pulvérisez votre ennemi. Continuez d'avancer, ouvrez la porte et débarrassez-vous de toutes les créatures présentes. Après avoir collecté les options, descendez par la pente sur votre droite. Abattez les quadrupèdes et récupérez **la trente-cinquième âme noire**.(Salle 04).

Salle 05

Salle 06

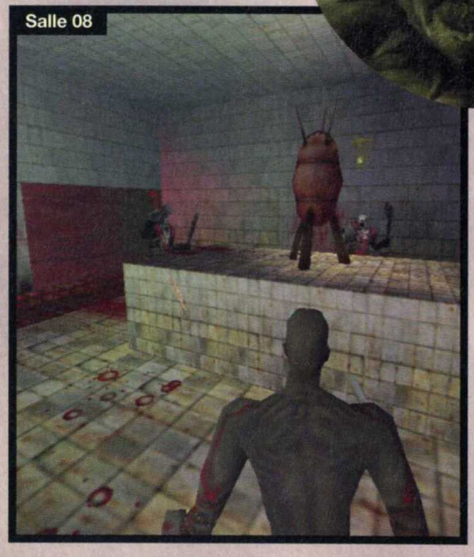
Rebroussez chemin et allez à nouveau au bassin. Dirigez-vous vers le grand ventilateur sur votre gauche. Pour cela, contournez le bord du bassin puis plongez pour refaire surface près de l'hélice.

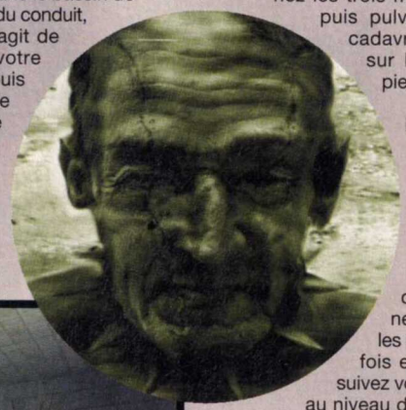
Attendez le moment propice pour franchir l'hélice, puis tournez-vous vers la chute de sang, à gauche, et gravissez le mur. Longez le conduit jusqu'à la sortie, et pulvérisez vos adversaires. Dirigez-vous à gauche et récupérez **la trente-sixième âme noire**. Collectez les options présentes et retournez sur vos pas en passant à nouveau par le conduit. Une fois l'hélice franchie, plongez et détruisez la masse de chair qui camoufle un passage (la salle 05).

Empruntez le conduit dévoilé, puis franchissez les hélices jusqu'à l'intersection en "T". Passez par la droite. Refaites surface dès que vous le pouvez, et montez sur le bord du bassin. Abattez vos assaillants et entrez dans la salle des machines à gauche. Actionnez le commutateur (un sas va s'ouvrir sur votre droite). Sortez de la pièce et continuez tout droit. Abattez le quadrupède ! Vous arrivez devant un nouveau bassin. Sous l'eau, vous pourrez collecter quelques options en détruisant les barils. Empruntez le conduit qui vous fait face, puis gravissez le mur d'où coule du sang. Longez le conduit jusqu'à la sortie, puis débarrassez-vous des créatures présentes. Ramassez les options et récupérez sur votre droite **les trente-septième et trente-huitième âme noire**.(Salle 06)

Salle 07

Rebroussez chemin en passant par le conduit. Dirigez-vous vers la salle des machines (là où vous aviez ouvert un sas), puis replongez dans le bassin de sang. Refaites surface au niveau du conduit, à droite, situé en hauteur (il s'agit de l'entrée du sas). Éliminez votre ennemi, collectez les options puis passez par la porte. Parcourez le long couloir jusqu'à une nouvelle salle. Actionnez le levier sur votre gauche. Pulvérisez les ennemis présents, puis entrez dans chacune des cellules pour récolter quelques options. Ensuite, dirigez-vous au fond de la salle pour activer un commutateur pendant que le sas sur votre droite s'est ouvert. Revenez sur vos pas vers les cellules, et grimpez la pente sur votre gauche pour atteindre l'étage supérieur. Passez la porte et empruntez le deuxième passage à droite. À la sortie du couloir, actionnez le commutateur (le niveau de l'eau a augmenté), et retournez au niveau du sas (Salle 07).


Salle 08

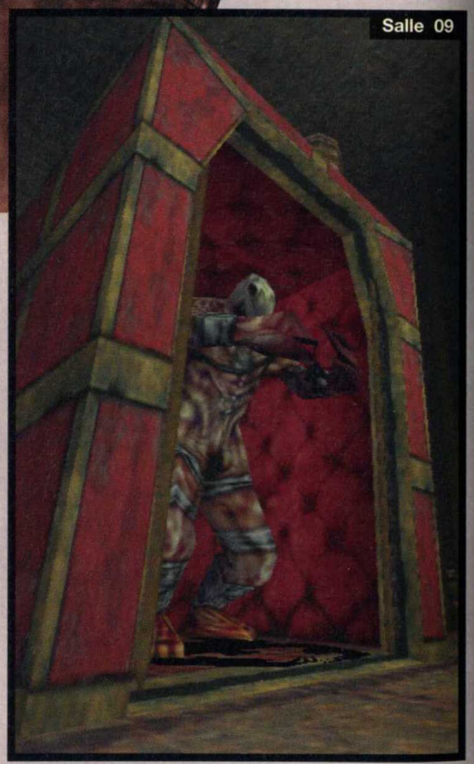


Maintenant que le niveau de l'eau est à hauteur du sas, vous pouvez emprunter le conduit. Nagez jusqu'au fond de la salle. Montez par les rebords du mur et pulvérisez vos assaillants. Sortez par la porte et, dans la nouvelle pièce, empruntez la pente sur votre droite et entrez dans une autre salle. Dans le couloir, actionnez le levier. Entrez dans les cellules et collectez les options tout en faisant attention aux quadrupèdes. Sortez des cellules et allez jusqu'au bout du couloir. Là, ouvrez la porte et abattez vos deux assaillants. Récupérez dans la salle **la trente-neuvième âme noire**. (Salle 08)

Rebroussez chemin et, une fois en bas de la pente, passez par la porte sur votre droite. Dans la pièce, éliminez les trois monstres puis pulvérisez le cadavre allongé sur le socle de pierre.

Récupérez ensuite **la quarantième âme noire** à l'intérieur du caisson. Activez le levier pour ouvrir la porte à gauche, et sortez. Débarrassez-vous de vos ennemis puis empruntez le passage à droite. En sortant du couloir, tournez à droite et prenez la première à gauche. Passez les portes et gravissez la pente. Une fois en haut, allez à droite et poursuivez votre chemin. Vous êtes de retour au niveau du grand pont de bois. Laissez-vous tomber par la gauche, et réempruntez le conduit sous l'eau. Franchissez les hélices jusqu'à atteindre une intersection en "T". Passez par la droite. Refaites surface au niveau du conduit en hauteur. Montez sur le bord du bassin et passez à nouveau par la porte. Allez jusqu'au bout du couloir, et lorsque vous serez de nouveau face au grand bassin sur votre droite, plongez dans l'eau. Empruntez cette fois-ci le conduit sur le sol. Lorsque vous referez surface, regardez autour de vous. Vous apercevrez un conduit en hauteur : nagez dans sa direction et atteignez le bord pour y monter. Longez le tunnel, traversez les hélices, puis pulvérisez les quadrupèdes.
Actionnez le levier sur votre droite puis, à l'intérieur des cellules, collectez les options présentes. Sortez du couloir par la porte à gauche du levier. Continuez votre route en sortant de la pièce. Si vous tournez vers la gauche, vous apercevrez **la quarante et unième âme noire**. Abattez vos ennemis, récupérez l'âme noire puis pénétrez par la porte à gauche. Débarrassez-vous de l'ennemi présent dans la salle des machines, puis actionnez le levier : vous avez libéré un monstre (Salle 09). Rebroussez chemin, allez activer le levier à droite, puis longez la plate-forme. Ouvrez la porte à gauche et éliminez vos assaillants. Collectez les options ainsi que **la quarante-deuxième âme noire** dans le caisson. Sortez de cette pièce et accrochez-vous à la corde. Allez vers la plate-forme d'en face. Ouvrez la porte sur votre droite, et abattez le monstre à la tronçonneuse. Avancez tout droit jusqu'à la porte du fond. Franchissez-la et éliminez les monstres armés de fusil, ainsi que les quadrupèdes. Collectez les options, puis traversez le grand portail de bois. Vous finirez par aboutir dans une grande salle. Montez l'escalier et récupérez **le deuxième Rétracteur**.
Sélectionnez dans votre inventaire, l'ours en peluche et choisissez comme destination le Temple du feu...

Simon


Salle 09

Rendez-vous dans PC Soluce N°31 pour la suite des aventures de Shadow Man...

ABONNEZ-VOUS

ET PAYEZ 26F PAR MOIS

AU LIEU DE 39F PAR NUMÉRO - SOIT 33 % D'ÉCONOMIE

BULLETIN DE COMMANDE

À REMPLIR OU À RECOPIER SUR PAPIER LIBRE ET À RETOURNER AVEC VOTRE RÈGLEMENT SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING,
6, BD DU GÉNÉRAL LECLERC. 92115 CLICHY CEDEX.

☐ OUI, JE SOUHAITE RECEVOIR PC SOLUCES POUR 26 F PAR NUMÉRO ET SERAI PRÉLEVÉ AUTOMATIQUEMENT DE 78 F TOUS LES 3 NUMÉROS.

JE REMPLIS L'AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENT CI-CONTRE AINSI QUE TOUTES LES INFORMATIONS QUI ME SONT DEMANDÉES ET **JE JOINS UN RELEVÉ D'IDENTITÉ BANCAIRE OU POSTAL.**

JE PEUX RÉSILIER CE SERVICE À TOUT MOMENT PAR SIMPLE LETTRE. LE PRÉLÈVEMENT SERA AUSSITÔT STOPPÉ.

(*) OFFRE VALABLE POUR LA FRANCE MÉTROPOLITAINE UNIQUEMENT.
POUR LA BELGIQUE, CONTACTEZ : TONDEUR S.A., 02 555 02 17.
POUR LA SUISSE : EDIGROUP S.A., 022/348 44 28.
POUR LES DOM-TOM, ET LE RESTE DU MONDE NOUS CONSULTER AU 00 33 41 06 44 44.

LES ABONNÉS EN COURS PEUVENT SE RÉABONNER DÈS À PRÉSENT AVEC CETTE NOUVELLE OFFRE. LEUR ABONNEMENT FERA SUITE À L'ANCIEN. JOINDRE OBLIGATOIREMENT L'ÉTIQUETTE D'EXPÉDITION.

INFORMATIQUE ET LIBERTÉ : LE DROIT D'ACCÈS ET DE RECTIFICATION DES DONNÉES CONCERNANT LES ABONNÉS PEUT S'EXERCER AUPRÈS DU SERVICE DES ABONNEMENTS. SAUF OPPOSITION FORMULÉE PAR ÉCRIT, LES DONNÉES SERONT COMMUNIQUÉES À DES ORGANISMES

JE SOUHAITE RECEVOIR MON MAGAZINE À L'ADRESSE SUIVANTE :

NOM :
PRÉNOM : ÂGE :
ADRESSE :
CODE POSTAL : |_|_|_|_|_| VILLE :

ORGANISME CRÉANCIER/ CYBER PRESS PUBLISHING.
SERVICE ABONNEMENT, 92-98, BD VICTOR HUGO. 92115 CLICHY CEDEX
N° NATIONAL D'ÉMETTEUR : 440542

J'AUTORISE L'ÉTABLISSEMENT TENEUR DE MON COMPTE À PRÉLEVER SUR CE DERNIER LE MONTANT DU PRÉLÈVEMENT PRÉSENTÉ PAR CYBER PRESS PUBLISHING, SOIT 78 F PAR TRIMESTRE.
JE DÉSIRE VOIR APPARAÎTRE MES PRÉLÈVEMENTS SUR MES EXTRAITS DE COMPTE.
JE CONTACTERAI DIRECTEMENT CYBER PRESS PUBLISHING POUR TOUT CE QUI CONCERNE LE FONCTIONNEMENT DE MON ABONNEMENT.

TITULAIRE DU COMPTE :

NOM :
PRÉNOM : ÂGE :
ADRESSE :
CODE POSTAL : |_|_|_|_|_| VILLE :
TÉLÉPHONE (OBLIGATOIRE) :

COMPTE À DÉBITER :

ÉTABLISSEMENT
CODE GUICHET N° DE COMPTE CLÉ RIB
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

ÉTABLISSEMENT TENEUR DU COMPTE À DÉBITER

ÉTABLISSEMENT :
N° : RUE :
CODE POSTAL : |_|_|_|_|_| VILLE :

DATE : |_|_|_|_|_|_| SIGNATURE OBLIGATOIRE :

PCS 30 PA

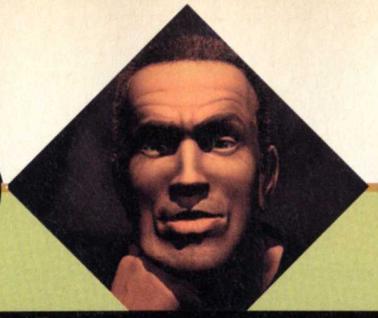
SOLUCE

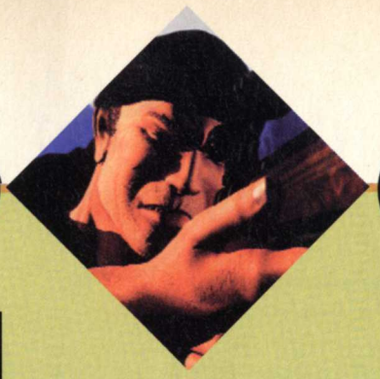
outcast

JE VOUS AI CONSEILLÉ DE L'ACHETER LORS DU TEST, C'EST CE QUE VOUS AVEZ FAIT MAIS MAINTENTANT VOUS ÊTES UN PEU COINCÉ ? C'EST NORMAL, IL M'EST ARRIVÉ AUSSI DE TOURNER EN ROND. OUTCAST EST VASTE NE SERAIT-CE QUE DU POINT DE VUE GÉOGRAPHIQUE, AVEC LES CARTES DÉTAILLÉES DE CETTE SOLUCE ET LES ÉLÉMENTS QU'IL FAUT TROUVER POUR DÉCLENCHER D'AUTRES ÉVÉNEMENTS, VOUS DEVRIEZ VOUS EN SORTIR, SAUVER ADELPHA ET RÉCUPÉRER LA SONDE. EN ATTENDANT, BON COURAGE QUAND MÊME. SI VOUS ÊTES DÉSESPÉRÉS UTILISEZ LES SAUVEGARDES QU'ON A MISES SUR LE CD OU LA MÉTHODE (À LA FIN DE LA SOLUCE) QUI PERMET DE TRICHER POUR ÊTRE INVULNÉRABLE ET AVOIR PLEIN D'ARGENT.

ÉDITEUR	Infogrames
CONFIG.	P II 300
TEXTE	Français
VOIX	Françaises
SORTIE	JUIN 99

SAUVEGARDE **Vous trouverez des sauvegardes d'Outcast sur le CD-ROM de PC Soluces.**





OUTCAST

COMMENT UTILISER CETTE SOLUCE ?

Non, ce n'est pas que je sous-estime vos capacités de compréhension, cher(e) lecteur(trice), mais vous gagnerez du temps à lire ce petit paragraphe. Pour des raisons pratiques, il n'y a rien de plus fastidieux que de devoir suivre (et accessoirement d'écrire) pas à pas des indications de déplacement pour trouver un objet ou un personnage. Outcast est un jeu géographiquement vaste et l'absence de linéarité du scénario vous oblige à accomplir de nombreux allers-retours. Pour nous (à moi et à vous) simplifier la tâche, Roger Danny un lecteur passionné - est-il utile de le préciser ? - m'a envoyé les cartes légendées des différents mondes, ainsi que la liste et l'emplacement des personnages les plus importants du jeu. C'est pas cool ça !? De mon côté, je me suis efforcé de traiter l'aventure de la manière la plus linéaire possible pour simplifier votre recherche lorsque vous êtes coincé à un endroit particulier. Lorsque je cite un lieu ou un personnage, vous n'avez plus qu'à aller jeter un coup d'œil à la carte et au tableau correspondants pour vous aider à le retrouver. Il y a des dizaines de quêtes : les "majeures" sont développées en long et en large, mais les "mineures" qui n'influent pas individuellement sur la réussite de la quête principale sont traitées de manière plus succincte, pour que vous vous concentriez sur les événements essentiels. Les cartes précisent l'emplacement d'objets importants comme les clés au Shamazar. Elles ne vous seront pas immédiatement accessibles : vous avez l'info, mais utilisez-la le moment venu. Rien ne sert de jouer les kamikazes et pour obtenir certains objets, se lancer dans la bataille trop tôt dans le jeu reviendrait à s'attaquer à un porte-avions avec un lance-pierres. Voilà, encore merci à Roger Danny qui est par ailleurs le frère de l'un des développeurs d'Outcast, l'équipe d'Appeal que je salue bien au passage, à vous Simone à Cognacq-Jay...

COMMENT UTILISER LES SAUVEGARDES PRÉSENTES SUR LE CD ?

Recherchez le dossier dans lequel vous avez installé le jeu (par défaut, il se trouve dans Program Files/Outcast. Il contient un répertoire nommé **"savegames"**. Ce sont vos sauvegardes, si si. Renommez ce répertoire en l'appelant par exemple **"Les sauvegardes à Bibi"**, si vous vous appelez Bibi. Prenez celui qui s'appelle savegames.zip et qui se trouve dans le dossier Outcast sur le CD-Rom. Décompressez ce dossier dans Program Files/Outcast sur votre disque dur. En lançant le jeu, vous aurez la possibilité de charger mes sauvegardes à moi. Si vous voulez récupérer les votres, renommez **"savegames"** en **"Les sauvegardes de PC Soluces"**, et faites de même avec **"Les sauvegardes à Bibi"** que vous renommerez **"savegames"**. Il est plus facile pour des joueurs néophytes de remplacer un des blocs de sauvegarde plutôt que l'ensemble car la procédure est un peu lourde. Toutefois, les utilisateurs expérimentés y arriveront sans mal.

CONSEILS GÉNÉRAUX

Soyez patient, immergez-vous, Adelpha et ses habitants ne se révèleront à vous que lentement. Il est difficile au départ de se familiariser avec les noms des lieux et des habitants : ne vous inquiétez pas, au bout d'un moment ça vient tout seul. Vous partez (comme d'hab, sinon c'est pas marrant) très défavorisé au départ. Vous n'avez qu'un simple pistolet, quelques munitions et la possibilité de sauter, nager, ramper, et éventuellement de mettre des coups de poing. C'est pas génial. En face de vous, la moitié de la planète veut vous faire la peau ou voudra bien vous aider à condition que vous vous préoccupiez des problèmes locaux de la planète. Si vous voulez rendre le jeu difficile, vous n'avez qu'à faire quelques distributions de baffes, tuer quelques paysans innocents et c'est bon, vous n'aurez plus aucun souci à vous faire pour les dialogues : les gens s'enfuiront à votre approche et vous devrez vous débrouiller tout seul pour progresser. Je suis parti du principe inverse, à savoir que vous êtes gentil et que partout où vous irez, vous voudrez faire le bien, sinon la soluce se résumerait à "foncez, butez tout ce qui bouge ou produit des sons, pillez, etc", et ce serait quand même passer à côté de 70 % du contenu du jeu. Amusez-vous à recommencer tout le jeu en étant méchant lorsque vous l'aurez fini. Vous verrez, c'est loin d'être évident.

Gardez le profil bas pendant tout le début du jeu. Pour survivre, il vous faut des munitions et de l'argent pour acheter des armes ou payer pour avoir des renseignements importants. N'oubliez pas que si je vous donne une info dans la soluce qui est censée vous parvenir par le biais d'un personnage, vous devez absolument l'interroger pour que le jeu tienne compte du fait que vous ayez effectivement reçu l'information. D'ailleurs il arrive, hélas, que le jeu réagisse tardivement à certaines actions. J'ai eu, par exemple, un mal de chien à Talanzaar où je devais faire sauter de la dynamite pour que deux individus soient contents : impossible. Une fois l'action réalisée le sujet de conversation du genre "problème du puits résolu" n'apparaît pas, c'est comme si je n'avais rien fait ou comme si ces deux personnes ne s'étaient pas passé l'info. Rassurez-vous, ce type de désagrément ne se produit pas avec les quêtes principales, mais bon c'est un peu galère. Quoi qu'il en soit, abordez systématiquement tous les sujets de conversation qui se présentent, et lorsque vous devez prendre une décision, répondre par oui ou par non, je vous l'indique, mais vous n'avez souvent qu'à écouter votre instinct. Le feeling est important dans ce jeu, et la trame scénaristique complexe fait qu'il vaut mieux éviter de se plonger dedans juste pendant une heure. En reprenant l'aventure deux jours plus tard, vous allez être largué. Jouez la nuit, c'est plus cool pour l'ambiance, et après tout, dormir est une énorme perte de temps. L'enrichissement que vous procurera Outcast, si vous y jouez plusieurs heures d'affilée, compensera largement les valises sous les yeux. La mauvaise humeur consécutive à votre manque de sommeil éloignera momentanément votre entourage et vous n'aurez que plus de temps pour jouer tranquille, CQFD.

Pour les munitions et l'argent, vous en trouverez soit dans les campements militaires, soit dans les maisons, soit en tuant des soldats. N'hésitez pas à fouiler partout et à vous servir, à tirer dans les cruches pour voir si elles ne contiennent pas quelque chose. Les entrepôts, qui sont des oasis de matos et de fric, sont accessibles grâce à des clés et sont indiqués sur les cartes. Ils vous seront très utiles.

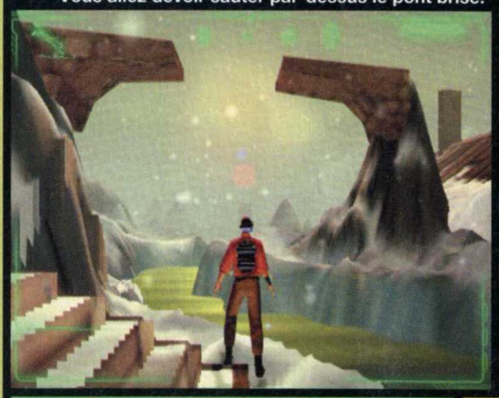
Pendant un bon tiers du jeu, restez en retrait et évitez les affrontements au maximum. À l'exception de certains mondes comme l'Okasankar, vous ne pourrez pas éliminer tous les soldats (des nouveaux arriveront toujours), et comme les munitions ne sont pas inépuisables, ça ne sert à rien de les gâcher à tout va. Faites des tirs groupés, pour les endroits fortement gardés comme les campements militaires, rendez-vous invisible et déposez stratégiquement de la dynamite un peu partout, éloignez-vous et déclenchez l'explosion à distance. De cette manière, ce sera bien plus efficace et "économique" que de vous planquer dans un coin en cherchant à tuer les soldats l'un après l'autre au fur et à mesure qu'ils sortent vous attaquer. N'oubliez pas que les Shamaz peuvent vous soigner indéfiniment et gratuitement.

Un emploi judicieux des armes en fonction du contexte augmentera considérablement vos chances de réussite."Réintégrer", comme disent les Talans, cinq soldats placés comme un mur devant vous à l'aide du HAWK-MK8 qui tire une salve puissante mais très précise, c'est mal : vous allez sûrement mourir, alors que d'un petit coup de lance-flammes, vous balayez les cinq en une fois avant qu'ils aient le temps de dégainer.

RANZAAR

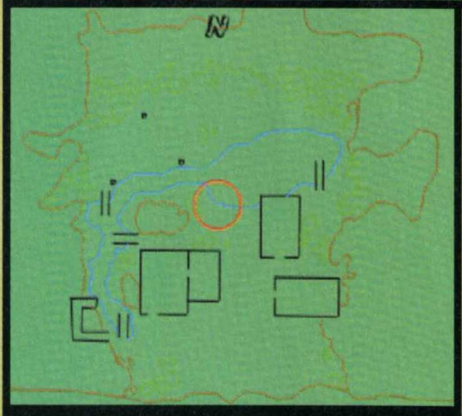
Cherchez Yan si vous ne l'avez pas déjà trouvé : il vous proposera les épreuves d'entraînement. Vous n'avez qu'à le suivre et à écouter ses explications. Il n'y a pas de problème majeur. La seule chose à comprendre, c'est l'épreuve de la discrétion. Vous devez vous mettre sur l'ombre de la caisse la plus à l'Est, et attendre que Yan pose un fruit rouge par terre et compte jusqu'à trois. Vous devez ensuite faire le tour des petits monticules neigeux en rampant, puis attendre que Yan regarde ailleurs pour aller ramasser le bidule en question. Sinon, nagez bien sur toute l'étendue d'eau, ou plutôt dessous : vous trouverez plein de trucs et surtout un peu d'argent. Lorsque vous aurez terminé, allez parler à Zokrym et dites-lui que vous êtes prêt à partir : il vous ouvrira alors le portail pour changer de région.

Vous allez devoir sauter par-dessus le pont brisé.



CARTE DES SIX MONDES D'ADELPHA

Vous venez de débarquer sur Adelpha et je vous conseille de ne pas zapper la séquence cinématique : elle vous informe sur vos deux quêtes de base, à savoir retrouver la sonde et l'équipe des trois scientifiques, et sauver la planète en éliminant Faé-Rhan le tyran qui la contrôle.

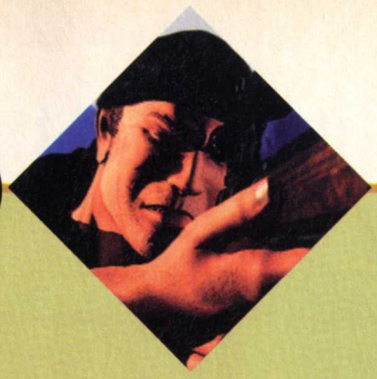


Pour l'instant, vous êtes dans le Ranzaar. Cette région est toute petite et elle sert de prise de contact et d'entraînement. Après avoir parlé avec tout le monde, vous devez subir quelques épreuves de tir, de saut, de nage et de discrétion. Fouillez tout le village : il regorge de munitions et de divers éléments organiques qui vous seront précieux tout au long du jeu. Si vous ne l'avez pas déjà fait, reportez-vous à la section "conseils généraux" de cette soluce.

SHAMAZAAR

C'est la région des Shamaz, comprenez Shaman. Vous devez aller voir chaque Shamaz dans chaque région pour qu'il vous donne des infos du Môn du coin, et accessoirement qu'il vous soigne. Un Shamaz vous indiquera également comment la population vous perçoit au fur et à mesure de vos actes. C'est en quelque sorte votre cote de popularité. En effet, votre attitude envers la population conditionnera la réaction des individus.
Pour l'instant, "go ouest" (wild wild ou pas, comme vous voulez) : vous trouverez le village dans lequel vit Shamaz Zeb.

SHAMAZAAR

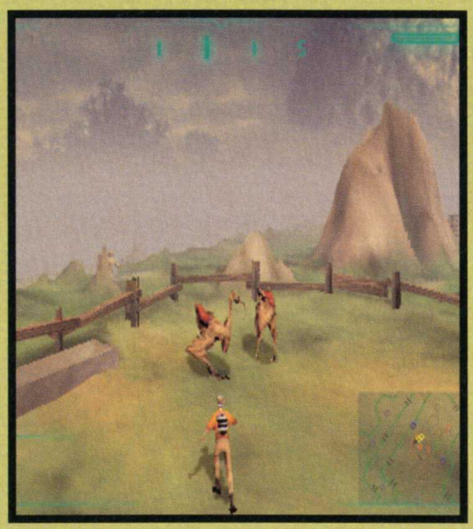


ZEB C'EST BIEN

À votre arrivée, vous êtes dans l'eau. Quand vous sortez, un Talan vient vous aborder, vous pouvez le suivre : il vous amènera voir Zeb au village, comme ça vous ne serez pas paumé dès le départ. Shamaz Zeb habite l'une des maisons les plus au Sud du village. Il y a également un recréateur. Les recréateurs sont capables de transformer les éléments organiques et les métaux inconnus en munitions pour vos différentes armes. Allez les voir dans chaque ville et commandez-leur des munitions. En quelques minutes, elles seront prêtes.

Bon, ça commence mal : Zeb ne sait pas où est le Môn. Un Talan appelé Naarn cherche aussi le Môn. Vous allez très vite en prendre l'habitude : il vaut mieux aborder tous les sujets de conversation avec Zeb comme avec les autres personnages, pas de manière automatique, mais en prêtant bien attention à ce qu'ils vous racontent.

Sortez de chez Zeb, allez à l'Est. Face à la maison du recréateur, il y a un entrepôt de riss. La clé est devant la porte, facile non ? Entrez dans l'entrepôt et faites vos provisions de technologies. Passez commande chez le recréateur et tâchez de trouver Zalinass.
Interrogez Zalinass sur les Twon-ha et sur le temple de Fae, mais surtout sur les Twon-ha dans un premier temps. Achetez-lui-en un : cet animal vous aidera à parcourir de longues distances plus rapidement qu'à pied et à franchir certains obstacles naturels. Votre Twon-ha est invulnérable, sa taille et sa vitesse de déplacement vous aideront à vous en sortir dans les combats. Si vous n'avez pas d'argent, du moins pas assez, allez buter quelques soldats pas loin de l'enclos des Twon-ha qui se trouve au Sud-Est dans le village. En tuant des soldats, vous récupérez du fric. Il faut attendre quelques secondes pour que leur cadavre disparaisse, et à la place vous obtenez de l'argent, des munitions ou des clés. N'oubliez pas l'entrepôt



de riss, il contient aussi des sous. Vous n'aurez qu'à revenir voir Zalinass un peu plus tard pour acheter votre Twon-ha.

Les soldats sont rarement seuls. Ils squattent en groupe aux endroits importants. Petit truc en passant : il est parfois utile de tirer sur les caisses qui ornent leurs campements. Elles ne contiennent rien mais elles explosent, alors s'il y a un ennemi à proximité, vous lui infligerez des dégâts.

LES TEMPLES

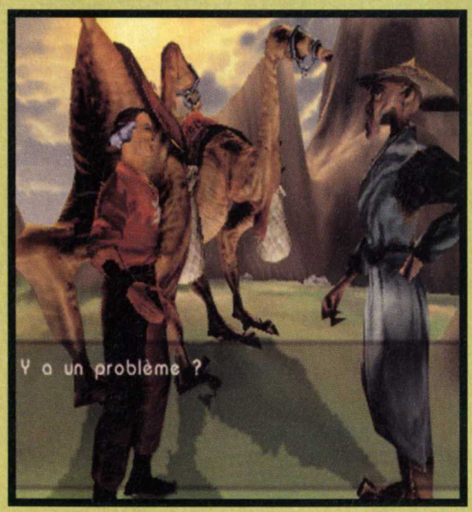
Partez vers l'extrême Est et repérez les cultivateurs qui travaillent avec une charrette attelée. L'un des deux vous apprendra que Zalinass (au bout d'un moment, d'autres Talans peuvent vous donner cette info) a un problème. C'est votre première proposition de quête : à vous de l'accepter ou pas. Pour l'instant, n'y allez pas. Allez d'abord faire un tour du côté des temples au Nord et au Nord-Est. Sur les marches du temple de Ka (celui qui se trouve le plus à l'Est) vous trouverez des Talans occupés à déplacer des pierres.

Sauvegardez si c'est tranquille, et allez leur donner un coup de main. Ils doivent déblayer un éboulement. Si vous avez attaqué des gardes, vous devez avoir trouvé de la dynamite, si ce n'est pas le cas, trouvez un poste de gardes aux alentours (pas un groupe de gardes mobiles) pour vous en procurer. En fait, il y en a dans le plan d'eau, juste derrière le temple, mais vous allez en avoir besoin dans pas longtemps. Posez la dynamite près du tas de pierres, et éloignez-vous. Faites-la sauter en tirant dessus à coups de flingue ou avec un détonateur quand vous en aurez. Interrogez ensuite les Talans au sujet du Gorgor.

PREMIER GORGOR

Allez derrière le temple, il y a un plan d'eau au milieu duquel se dresse une sorte de crête de stégosaure. C'est la partie visible du Gorgor. En plus, il est faux : c'est un automate. Ne soyez pas frustré, vous aurez l'occasion d'en voir un en entier et de très près... Bon, pour se débarrasser de cette bestiole, il faut que vous repériez les quatre bâtons de dynamite qui sont au fond de l'eau et que vous tiriez dessus. Ce n'est pas évident, pour vous aider, mettez-vous en vue "Doom-like". Vous pouvez descendre quelques marches de l'escalier qui mène sous l'eau, mais attention à ne pas vous faire attraper ! Retournez parler aux paysans aux alentours. C'est clair, vous allez avoir la cote et vous vous êtes fait un peu d'argent de poche.

Allez parler à Zeo, le Talan qui garde le puits des essences, à une cinquantaine de mètres au Nord-Ouest du temple de Ka. Vous apprendrez des tas de choses sur la métaphysique locale et la pierre des essences. Maintenant, vous pouvez aller voir Zalinass au village, pour savoir ce qui le tracasse.



LES GAMORS PAS GLAMOUR

Les Twon-ha sont attaqués par des Gamors, des sortes de tigres croisés avec des loups qui vivent en bande. Rendez-vous au Sud-Est de la carte près de la Daoka Ranzaar, pour débarrasser le coin de ces animaux nuisibles. Faites gaffe, il y a aussi des gardes dans le coin. Retournez voir Zalinass. Sous ses airs de personnage gentil mais un peu décalé, Zalinass vous donne également une info de toute première importance sur le temple de Fae puisque l'un des Môn s'y trouve bel et bien. Le problème, c'est comment y arriver...

Allez voir Maar, le chef du village. Cet imbécile veut voir la pierre des essences (dont vous a parlé Zéo) pour accepter de cesser la production de riss. C'est le début d'une autre quête. Le sujet qui revient tout le temps chez de nombreux personnages, c'est la possibilité d'affaiblir les soldats en arrêtant la production de riss. C'est l'un des moyens pour vous faciliter la tâche de manière pacifique. Pour arriver à convaincre tous les chefs de couper les vivres aux soldats, chacun d'entre eux exigera de vous différents services ou objets.

Les Gamors sont peureux mais teigneux, évitez le corps à corps à tout prix.

LA PIERRE DES ESSENCES

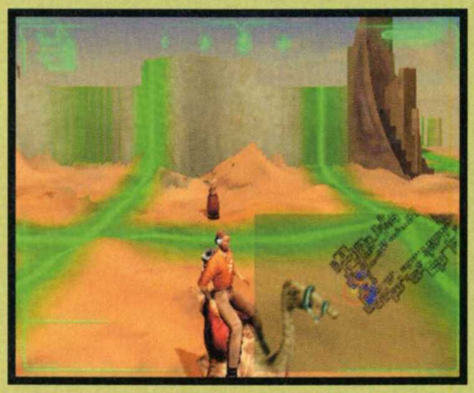
Vous trouverez la pierre des essences là où elle est indiquée au Nord-Est de la carte, au fond d'une petite mare derrière le temple Gandha. Attention, cette dernière est remplie de piranhas de la mort. Il y a des explosifs au fond de l'eau si vous préférez les tuer avant d'y aller. Allez parler à Zéo. Donnez-lui la pierre (il n'y a pas moyen de montrer celle-ci à Maar, le chef de village débile). Dorénavant, les soldats devraient être plus flippés par vous.

Shamaza

Pierre essences

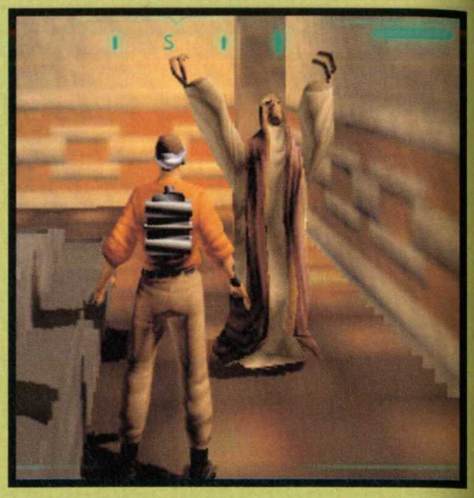
TALANZAAR

Si vous voulez vous compliquer la tâche avec un nouveau service à rendre, allez faire un tour au temple d'Éluée. Discutez avec Shamaz Zagi. Sinon, allez à la daoka de Talanzaar pour faire un tour dans la ville grouillante, histoire de trouver un peu de quoi s'équiper en armement. Le motazzar est un endroit très important, il y a plein d'entrepôts gardés par des soldats, et il vaut mieux avoir une bonne puissance de feu si l'on veut s'y attaquer plus tard. Talanzaar, c'est essentiellement Okriana, une ville de commerce. C'est là que vous trouverez votre bonheur.



OKRIANA UNE VILLE SANS HISTOIRES ?

Repérez-vous constamment sur la carte : c'est une ville comme New-York très géométrique, très symétrique et on s'y perd très vite au début. Je vous conseille d'ouvrir l'œil, car les patrouilles de trois soldats sont nombreuses. Voyagez beaucoup sur les toits : ils regorgent entre autres de coffres de clés. Il y a également les entrepôts qui regorgent de fournitures en tous genres. Les clés ne sont pas nominatives : elles servent à ouvrir un type de porte mais pas une serrure en particulier. Plus vous avez de clés, plus vous pouvez ouvrir d'entrepôts. Attention : ces oasis de matos sont fréquemment infestées de crabes-araignées.

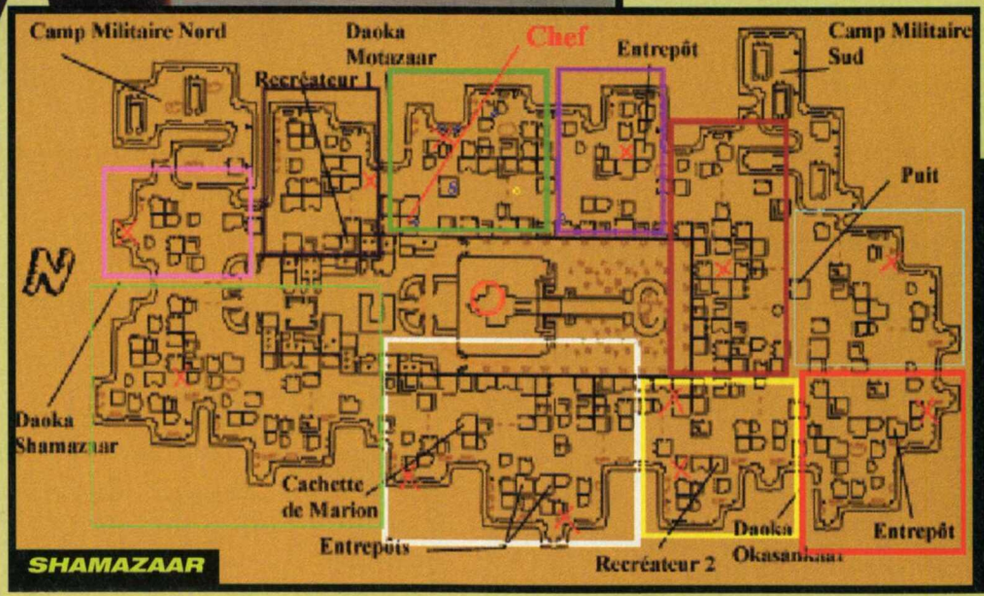


Vous êtes accueilli dès votre arrivée. Problème général : empêcher la collecte des impôts. Rendez visite à Shamaz Zokrace pour commencer. Qu'il n'ait pas le Môn, je m'y attendais un peu, mais qu'il l'ait caché dans le palais de Faé-Rhan, c'est malin. Pour le moment vous devez absolument éviter de traîner dans le palais qui couvre tout le centre de la carte, car votre espérance de vie y est très courte.

QU'EST-CE QUE TU VENDS POUR LES VACANCES ?

Baladez-vous pour l'instant. Vous devez trouver un marchand d'armes grassouillet et barbu avec un turban sur la tête. Je sais, il y en a beaucoup qui correspondent à la description, mais ceux qui vendent des armes essayeront d'attirer votre attention en permanence en criant "objets sacrés, objets sacrés, demandez mes objets sacrés !". Vous ne pourrez pas les louper. Les autres marchands, ceux qui peuvent vous apprendre des choses sur la politique dans la ville, repérez-les sur la carte, et parlez-leur quand vous les rencontrerez. Pour l'instant, tâchez d'acheter en priorité des armes : soit le Uza-SH1, 300 zorkins c'est cheap, soit le FT 74-X, soit le SLNTB, mais ça m'étonnerait que vous ayez assez d'argent pour ces deux derniers modèles. Le Hawk-MK8 est abordable, mais cette arme très puissante a un spectre d'action très étroit. Vous pouvez tuer cinq soldats alignés les uns derrière les autres, mais comme elle met du temps à se charger, ce n'est pas mon arme préférée dans Outcast.

Les marchands vont vous inciter à faire peur aux Talans, et en échange, il semble qu'ils vous fassent payer moins cher vos armes et vos équipements. Cependant, je ne vous le conseille pas : vous perdriez tellement en réputation par rapport à l'économie réalisée que ça ne vaut pas le coup.



Les marchands d'armes ressemblent à celui-là.

LA GRUE QUI S'EMBALLE

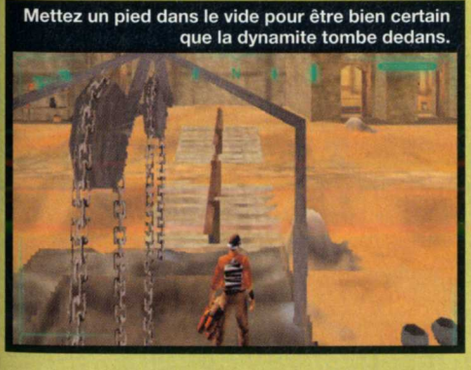
Allez voir Mogad dans le bok des Tailleurs de pierres. Il est au pied d'une grue au bout de laquelle se balance une caisse à vive allure. Il est embêté car il ne peut pas arrêter la caisse. Placez-vous dans l'axe où elle se balance et tirez dessus avec le Uza-SH1 de préférence. Reparlez à Mogad : une récompense vous attend.

Placez-vous à peu près comme ceci pour ralentir la caisse.

LE PUITS DE ZADE

Rendez-vous au puits indiqué sur la carte pour à nouveau résoudre des problèmes. Zade, l'assistant d'Héza le marchand d'eau, doit réparer le puits qui donne de moins en moins d'eau. Parlez du puits puis d'Héza avec lui. Vous devez lâcher une charge de dynamite dans le puits pour le faire sauter. Pour cela, il vous faut des détonateurs : vous les trouverez sur les soldats gradés (habillés en noir) ou vous pouvez les acheter aux marchands d'armes. Montez sur le bord de la

Mettez un pied dans le vide pour être bien certain que la dynamite tombe dedans.



margelle sans tomber dedans, et lâchez la dynamite. Éloignez-vous et dites à Zade d'évacuer. Faites sauter la charge explosive et basta, vous n'aurez pas de récompense pour ça.

Allez parler à Zot, chef d'Okriana, pour savoir ce qu'il désire pour cesser de collecter des impôts. Il s'agit de régler le conflit entre Zoss et Héza, encore lui décidément. Il est au Nord dans le bok des Marchands de Viandes. Vous n'aurez pas de mal à repérer sa charrette, et il est habillé de violet. Faites gaffe, le coin est un peu dangereux. Il vous renvoie sur Zoss et le problème du puits. En ce qui me concerne la situation est bloquée. J'ai résolu le problème, mais c'est comme si je n'avais rien fait. Allez voir Zoss dans le bok des Brasseurs. Il vous dit de convaincre Héza de vendre son eau moins cher, ça ne va pas être évident.

TRAFIC D'INFLUENCE

Ouais, c'est bien ce que je disais, ça ne va pas être évident. Héza veut que vous alliez voir Ominel, Zaak et Yagu pour qu'ils baissent leurs prix, et alors il baissera les

siens. Si vous n'avez rien de spécial à faire pour le moment, faites-le, ou tout du moins essayez. Ominel veut un couteau des Oogoobars. C'est coton, on n'est pas prêt de mettre les pieds dans l'Okaar. Faites le bilan de ce que veulent les autres marchands pour baisser leurs prix.

Zaak est moins exigeant. Il demande que vous lui prêtiez votre HK-P12, acceptez. Revenez le récupérer un peu plus tard. Allez voir Gizo, il n'est pas loin et il vous donnera un bracelet de famille à ramener dans l'Okasankaar. Ça n'a rien à voir avec le problème d'Héza, mais comme l'Okasankar est votre prochaine destination ce sera déjà ça de fait. Maintenant, allez voir Yagu. Il veut donner de ses nouvelles à son frère Ezef qui vit au Shamazaar. C'est jouable, gardez-le en pense-bête. Il y a aussi Nikka dans le bok des Marchands de Riss, il a besoin de 500 zorkins, mais ça fait beaucoup. À vous de voir si vous voulez les lui prêter tout de suite ou pas, mais ne vous inquiétez pas : il ou elle (comme le sous-entend Cutter) vous rendra votre argent. Trouvez Jokace, il vous donnera une bonne raison d'allez dans l'Okazankaar : il a besoin d'un truc collant pour faire un tapis. Retournez voir Zaak : il devrait avoir fini d'examiner votre flingue et pouvoir vous le rendre avec une petite modification maison,

Lorsque j'arrive en ville, les gens changent de trottoir (air connu).

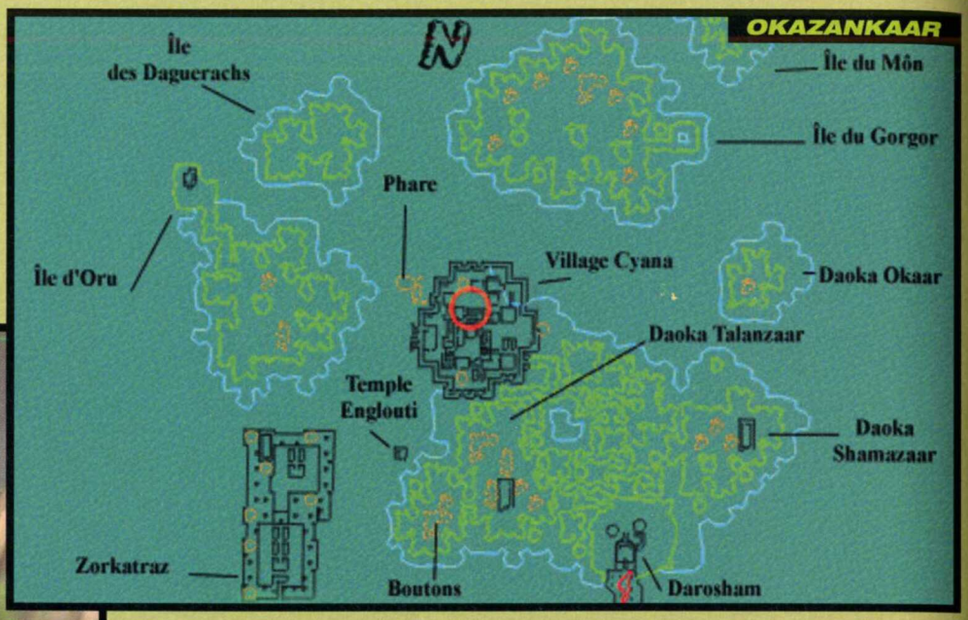
mais l'arme fonctionne quand même.

Maintenant, soit vous retournez accomplir une partie de vos missions au Shamazaar, soit vous continuez en allant découvrir l'Okazankaar, une région très riche. Toujours dans un souci de survie financière, je vous conseille de nettoyer un ou plusieurs arsenaux militaires. Ce sont des constructions imposantes le long des murailles. Ces arsenaux grouillent de soldats, vous devez donc systématiquement sauvegarder avant d'entreprendre quoi que ce soit de dangereux. En tout cas, ça rapporte, aussi bien en termes d'argent que de munitions ou d'équipements. La Daoka pour l'Okazankaar est indiquée sur la carte. Attention, comme la plupart des Daokas, elle est bien gardée.

Talanza

OKAZANKAAR

Votre première mission va consister à... survivre. Vous serez sûrement chaleureusement accueilli à votre arrivée. Vous devez tuer tous les soldats qui infestent la ville pour être tranquille. Il restera toute la carte à nettoyer, mais vous aurez au moins la paix dans la ville. Votre Twôn-ha ne va pas vous être d'une grande utilité dans cette région marécageuse puisqu'il déteste l'eau au plus au point. Laissez-le près d'un endroit facile à se rappeler. Commencez par vous informer des mœurs du coin et demandez à qui appartient le bracelet.



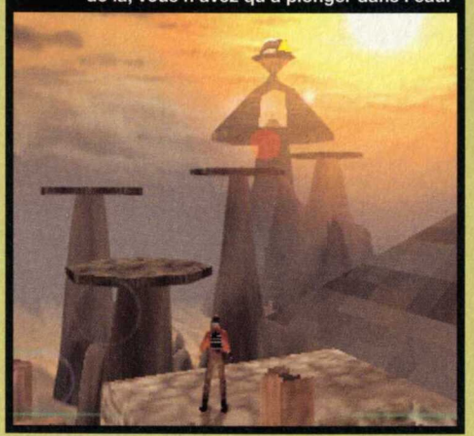
T'AS DU ZORT DANS LA TÊTE OU QUOI ?

Le bracelet est à Zélé, que vous trouverez au port. Donnez-le lui et informez-vous sur le Zort. Il n'a pas de Zort, mais vous savez que ça sert entre autres à protéger la ville. Il y a une barrière flottante dans l'eau pour se protéger des Sannegtas qui sont des sortes de requins. Si vous plongez dans l'eau au niveau du port, vous trouverez une quantité de choses intéressantes, mais attention à ne pas franchir les barrières ne serait-ce que d'un mètre. Vous pouvez faire le tour de la ville et draguer les fonds. En attendant à l'extrême Nord-Ouest, vous pouvez admirer le phare. Un petit coup de jeu de plates-formes. Qu'on va maîtriser dans un moment. Allez au port voir Zernar, le chef du village, et Shamaz Kaleb pour savoir où trouver le Môn local.

L'HÉLIDIUM DU PHARE

Le phare de Cyana pose un problème. Il faut un nouveau bloc d'hélidium, matière qui ne pousse que dans le Motazaar. OK, commencez par aller chercher le bloc défaillant au sommet du phare. Sauvegardez avant d'entreprendre l'ascension. Cutter saute très loin, il n'est donc pas nécessaire de se mettre au bord d'une plate-forme pour rejoindre la suivante.

Pas la peine de jouer les équilibristes pour revenir de là, vous n'avez qu'à plonger dans l'eau.



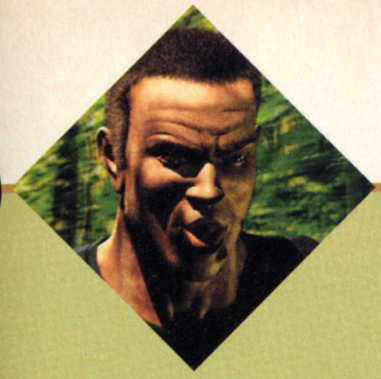
LE PREMIER MÔN

Le Môn est sur l'île du Gorgor, et Oru est le seul qui voudra affronter le monstre. Allez parler avec Sadar. Il a besoin d'une glande de Zeedog. Ces plantes ne sont pas trop dures à affronter. Tuez-en plusieurs, les glandes serviront également à Zokace à confectionner son tapis. Revenez voir Sadar, il vous déposera sur l'île d'Oru. Méfiez-vous, le chemin qui mène à la maison est infesté de Zeedogs. Avant d'aller voir Zélé et chercher l'arme d'Oru chez le Shamaz, rendez-vous sur l'île des Daguerachs en sautant de nénuphar en nénuphar. Attention, si vous tombez à l'eau c'est la mort à coup sûr, et l'île est remplie de Gamors. Ramassez au moins cinq Daguerachs.
Hmmm, ça se complique. Le fusil d'Oru est dans le temple englouti et il vous faut trouver Zafar pour qu'il vous indique comment vous procurer des Booyats. Zafar possède un Boyaat. Il en a vendu un à Martigar

Gamors okazankaar

emprisonné à Zorkatraz, et vous ne tarderez pas à apprendre (en payant ou pas) que les trois autres dont vous aurez besoin sont dans le Darosham derrière la flamme. La séquence (la voie de la Miléa) qui permet d'éteindre la flamme est inscrite sur les parois externes du temple. Pour le job qu'il vous propose, il vous suffit de guetter un Talan habillé d'un pagne blanc qui vient piquer dans la caisse de temps en temps. Parlez-lui mais ne le balancez pas, c'est une sorte de Robin des Bois. Acceptez de payer à sa place et il vous donnera une info valable sur un trésor.

Mettez-vous à plat ventre ou caché derrière une maison pour guetter le voleur.



LE TEMPLE ENGLOUTI

Allez vers le temple englouti et vous ferez la connaissance d'Egar : il va vous aider à pousser les boutons pas loin de là. Vous devez pousser ensemble quand Egar finit de dire "trois".

Plongez, mais ne vous éloignez pas. Fouillez le temple, vous trouverez l'arme d'Oru par terre et faites le tour de l'extérieur pour voir la séquence qu'il faut suivre pour ouvrir la porte du Darosham.

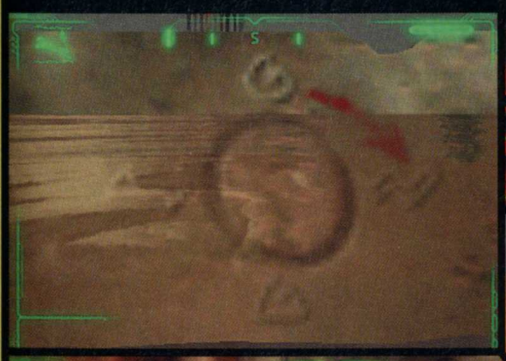
Faites gaffe, vous serez attendu par des soldats à votre sortie de l'eau. Cherchez le Darosham. Devant vous, une roue sur laquelle sont inscrits les symboles des essences. Tirez sur ces symboles dans l'ordre où vous les avez vus dans le temple jusqu'à ce que la roue glisse sur le côté (il faut tirer sur plus de quatre symboles et recommencer la série, n'hésitez pas) et entrez dans la petite salle.

Ne traînez pas ! La température est très élevée. Ramassez l'objet près du corps à droite et sautez du côté gauche de la salle pour y prendre les trois Booyats. Sortez vite ! Si la roue s'est replacée entre temps, retirez dessus sans vous approcher de la flamme.

ZORKATRAZ

Retournez à Cyana et informez-vous sur Mortigar. Seul Zidar peut vous amener jusqu'à Zorkatraz. Zidar, c'est l'autre pêcheur à côté de Sadar. Payez-le et suivez bien ses instructions. Zorkatraz est blindée de soldats et l'architecture est très cloisonnée, ce qui est normal pour une prison me direz-vous. Il faut grimper aux murs pour passer d'une zone à l'autre.L'un des soldats possède la clé de Zorkatraz qui ouvre la cellule de Mortigar. Drôle de personnage ce Mortigar, enfin, laissez-le crever. Allez sur le ponton et sonnez de la corne pour que Zidar vous ramène. Important : si vous ne tuez pas la totalité des soldats de Zorkatraz, Zidar ne viendra pas.

Tirez sur les mêmes symboles dans cet ordre pour ouvrir la plaque qui sert de porte au Darosham.



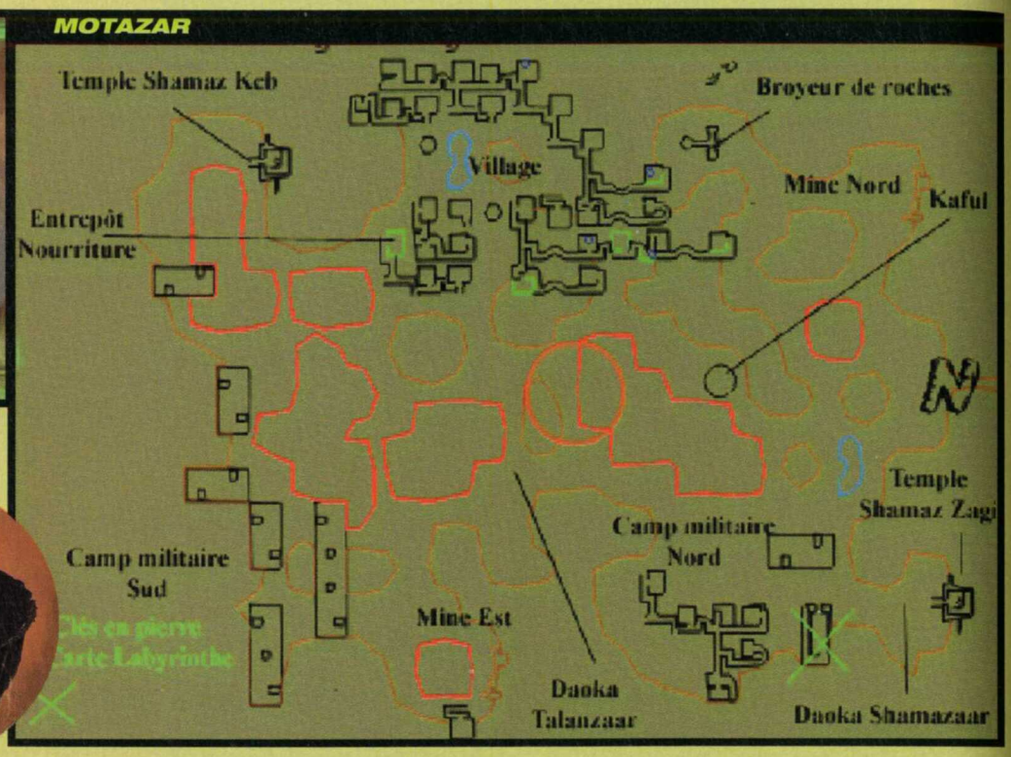
Une fois de retour à Cyana, reparlez tout de suite à Zidar en lui disant que vous venez de la part d'Ylia (à condition de ne pas avoir dénoncé Ylia et pris sa dette à votre charge), mais sauvegardez avant. Zidar vous montrera une zone pleine de bonnes choses sous l'eau, mais les Sannegtas rôdent très près.

LE VRAI GORGOR

Vous devez avoir les cinq Booyats et les Daguerachs, mais allez parler à Shamaz Kaleb puis à Zidar. Il faut retourner au Darosham pour intervenir rapidement. Vous devez sauver des Talans qui vont être sacrifiés, évitez des armes trop destructrices si vous ne voulez pas blesser les victimes. Attendez que ces dernières se calment et interrogez-les. Allez voir Oru, ce n'est pas la peine de passer par Zélé. Sauvegardez juste avant de lui parler, sinon après c'est un peu galère. Vous allez enfin affronter le Gorgor.

Le pauvre Oru ne va pas vous aider très longtemps, il sert d'apéritif au Gorgor. Il ne vous reste plus qu'à saisir son arme et à courir pour avoir un peu de distance et viser plus tranquillement. Si le Gorgor vous attrape, changez d'arme rapidement et tirez-lui dessus répétitivement : il lâchera prise, mais vous ne pouvez pas le tuer avec vos armes "conventionnelles".

Prenez tout le Zort de Gorgor que vous pouvez. Frottez-vous au Gorgor, car l'odeur fera fuir momentanément les Sannegtas et nagez jusqu'à l'île du Môn. Il est là : vous voilà l'heureux propriétaire de votre premier Môn à moins que vous n'ayez attaqué les choses



ailleurs. Vendez votre Zort à Zélé, allez retrouver votre Twôn-Ha et partez pour le Talanzaar. Il n'y a pas de Daoka pour aller directement de l'Okazankaar au Motazzar, donc vous devez repasser par Okriana.

Okazank

MOTAZAAR

Écoutez ce que le Talan qui vous accueille a à vous dire. Suivez ses conseils et allez voir Ashkar. C'est à ce moment-là que Marion, un membre de l'équipe, a pris contact avec moi : elle est au Talanzaar. Vous n'aurez cette communication qu'un peu plus tard, ou vous l'avez peut-être déjà eue, à partir du moment où vous avez obtenu le Môn du Talanzaar. Quoi qu'il en soit, après avoir vu Ashkar ne tardez pas trop : vous devrez retourner au Talanzaar et parler au Shamaz. Il vous indiquera comment retrouver la cachette de Marion. En attendant, suivez le conseil d'Ashkar : allez voir Zine, le responsable de la mine Nord, pour en savoir plus sur l'hélidium.

On n'en finira pas : encore une substance à trouver pour soigner le pote de Zine. Cette fois, il s'agit du Faenea. Les Gwarats qui donnent les Faenae sont des sortes de cactus. Il y en a trois à proximité de la crevasse vers le Nord. Revenez voir Zine, donnez-lui les graines et attendez un peu que le blessé se lève. Zine vous dit alors qu'il a une pierre à remonter. Lorsque ce sera fait, allez voir Azirad au Talanzaar pour qu'il sculpte l'hélidium.

TALANZAAR

En attendant, il faut aller voir Shamaz Zokrace au sujet de Marion. Juste avant, vous serez probablement interpellé par les Talans qui cherchent à vous parler de l'affaire. Comme ça ne vous sert à rien d'aller directement à la cachette de Marion puisque vous savez où elle se trouve grâce à la carte, cherchez Zelb : il vous indiquera où trouver Marion. Séquence cinématique : hola, ça commence à se dessiner côté intrigue. En fait, Faé-Rhan ne serait pas un natif mais Xue, un membre de l'équipe scientifique. Hmmm, étrange... Avant de bouger, allez voir Jokace pour lui donner les glandes de Zeedog, Gizo pour sa récompense à propos du bracelet, et Azirad pour l'hélidium. Pour l'instant, ne montrez pas votre Hawk-MK8 à Azirad. Direction le Motazaar.

MOTAZAAR

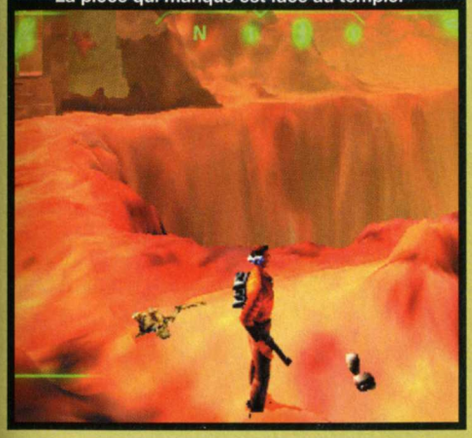
Allez voir Ashkar : il vous indique que si vous faites sauter le pont au-dessus de la crevasse, cela retardera les soldats qui viendront chercher Shamaz Keb. Il y a également un voleur à arrêter en ville, mais c'est accessoire.

Attaquez le camp militaire Nord. Le mieux pour y accéder est de sauter et de grimper sur le côté droit de la muraille sombre qui borde le camp. Emparez-vous du contenu de l'entrepôt du camp, y compris de la carte qui est sur le mur. Rendez visite à Shamaz Zagi un peu plus loin. Il vous donnera de précieuses infos sur un labyrinthe puisqu'il se trouve que le plan que vous avez décroché du mur est bien celui d'un labyrinthe. Allez mettre de la dynamite autour de la machine près de la crevasse au Nord (même si ça ressemble plus à un système de nacelles qu'à un pont, c'est bien là !), et faites-la sauter pour mettre le moteur en panne. Revenez annoncer la bonne nouvelle à Ashkar. Il vous propose d'aller voir Zoran près du moulin à vent, le Kaful. Faites gaffe, il y a des soldats. Ne blessez pas Zoran. Encouragez-le en admettant que l'énergie éolienne est une bonne idée.

MIK MAK-EE

Partez vers la Daoka qui mène au Talanzaar et vous rencontrerez Makee, l'assistant de Zoran, apeuré. Suivez la trace des vêtements éparpillés pour retrouver les Gamors. Le hic, c'est que le chemin longe une partie du camp militaire Sud qui est bourré de soldats. En fait, vous devez suivre le chemin qui mène au camp et bifurquer vers l'Ouest.

La pièce qui manque est face au temple.



Les bestioles sont près du temple de Shamaz Keb, et la pièce mécanique est en face de l'entrée près des restes du copain de l'assistant. Rapportez la pièce à Makee, mais vous devrez l'amener vous-même à Zoran. La scène cinématique des soldats qui débarquent est plutôt inquiétante.

Allez vers le village où l'on vous apprendra que les soldats d'élite sont arrivés et qu'ils attendent que le pont soit réparé. Ils ont la clé de la cellule de Shamaz Keb sur eux : vous allez devoir les tuer pour vous en emparer. Allez à la crevasse donner la pièce de rechange à Zoran, ce qui vous permettra de passer de l'autre côté. Revenir ? Non, je ne sais pas encore comment revenir...Tuez les soldats pendant que Zoran remet le système en route et reparlez-lui. Ensuite dirigez-vous vers le camp militaire Nord pour faire la peau aux soldats d'élite. Ne vous inquiétez pas, ils ne sont pas plus durs à avoir que les autres soldats.

LE LABYRINTHE

Retournez à la crevasse. Traversez-la et engagez-vous dans le défilé pour arriver devant le labyrinthe. Si vous avez parlé avec la Shamaz Zagy, vous devez avoir la carte avec le bon tracé Le plus dur est à venir. Parlez avec le jeune gardien à la sortie du labyrinthe. Donnez-lui la carte : vous serez assez grand pour revenir tout seul.

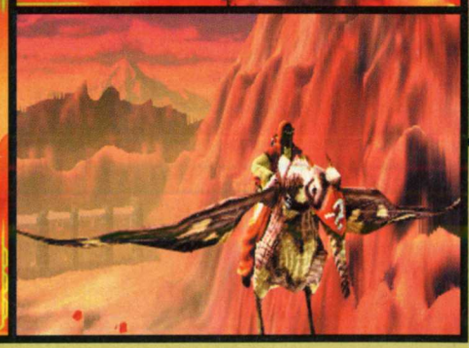
Pour l'instant vous devez passer les rochers qui roulent, sauter de pilier en pilier puis sur des dalles. On n'est pas dans Pandemonium, vous devriez y arriver sans trop de soucis. Méfiez-vous : les dalles penchent sous votre poids.

Le labyrinthe est très simple : ne vous affolez pas, vous pouvez même sauter par dessus les rambardes si vous voyez la sortie.

En revanche, le champ de lave est galère. Il faut que vous observiez bien les intervalles qui séparent les éruptions. N'hésitez pas à faire des pas en arrière pour mieux repartir. En passant sur les côtés vous aurez moins de mal.

Arrivé au bout du champ, vous trouverez les portes de prison. Utilisez vos clés en pierre sur les bornes (n'importe quelle clé sur n'importe quelle borne) à gauche des cellules. La troisième borne en partant de la gauche ouvre la cellule de Shamaz Keb. Libérez-le en dernier car les cellules contiennent plein d'équipements, mais dès que vous aurez ouvert vous déclencherez une séquence cinématique. Vous perdez la main et le matos par la même occasion. Une ventilope vous transportera pour le chemin du retour et Keb vous donnera un Môn. C'est cool, enfin.

Vous pouvez envisager d'aller soit attaquer le camp militaire Sud blindé de bourrins, soit aller à la mine Est pour parler avec le responsable. Donnez-lui trois bâtons de dynamite, éloignez-vous et revenez voir ce qui s'est passé. Le responsable de la mine est coincé : vous devez aller voir Zaak à Okriana pour qu'il vous donne un levier afin de réparer le monte-charge de la mine. Entre temps, vous devez recevoir un appel de détresse de Marion : elle est au Nord-Ouest du Shamazaar. N'empruntez pas la Daoka qui mène directement au Shamazaar car elle débouche au milieu du temple de Faé, donc c'est assez dangereux. Allez plutôt d'abord voir Zaak à Okriana, puis allez au Shamazaar retrouver Marion.

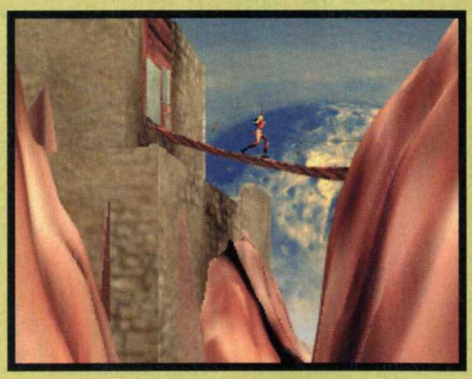


SHAMAZAAR : AU SECOURS DE MARION

Les barrières d'énergie sont désactivées. Dorénavant, vous pouvez accéder à la zone de l'enclos des ventilopes où vous n'avez jamais été et pour cause : vous ne pouviez pas passer. À la limite, il valait mieux pas... Il y a deux constructions reliées par des passerelles à des petites salles au sommet de rochers naturels. Vous

allez devoir canarder tout le monde puis entrer dans la construction la plus au Nord. Empruntez la passerelle et dans la petite salle, actionnez l'interrupteur sur le mur.

Vous ouvrez la porte qui mène à la pièce voisine, identique à celle où vous êtes, mais dans l'autre construction. En arrivant sur la deuxième passerelle, hop, scène cinématique. Vous retrouvez Marion et vous vous faites copieusement engueuler. Je vous l'avais bien dit que ça valait le coup de venir.



LE RESCAPÉ DE LA MINE DU MOTAZAAR

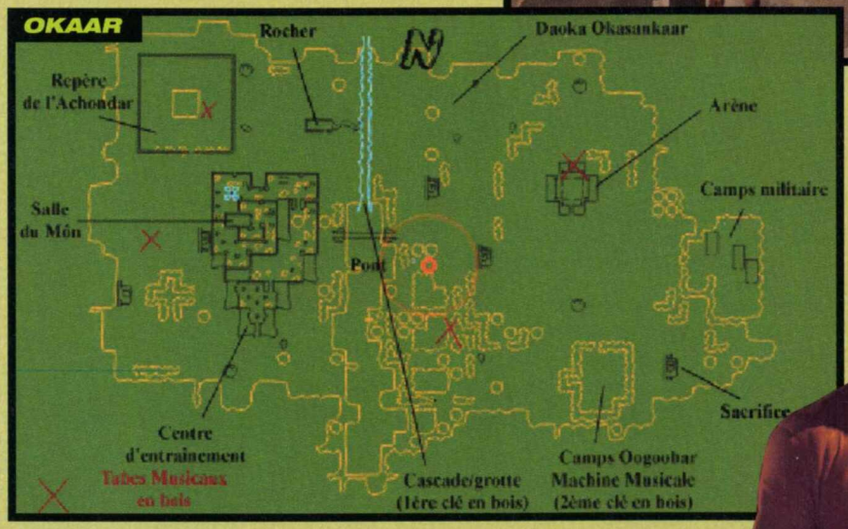
Revenez à la mine Est du Motazaar pour délivrer le pauvre Talan qui y est coincé. Auparavant, passez par l'Ouest pour trouver Ezef, le frère de Yagu (au Talanzaar) : il est près du compteur de Riss. Dans les parages au bord de l'eau, il y a également Zolass. Ce dernier attend Zalinass qui doit lui livrer un Twôn-Ha. Vous devrez le faire à sa place si vous voulez rendre ce service.

Faites attention aux geysers en allant à la mine. Donnez le levier au Talan. Interrogez à nouveau le rescapé et son ami. Vous obtenez un bloc d'hélidium Blanc qu'on vous conseille de faire examiner à Okriana.

TALANZAAR

Repartez donc au Talanzaar. Cherchez Azirad, parlez-lui de votre Hawk-MK8. Montrez-lui votre bloc d'hélidium Blanc et payez-le. Refaites la même chose avec l'hélidium Brûlé. Allez dire à Yagu que son frère Ezef est vivant : il accepte de baisser ses prix. Retournez chercher votre Hawk-MK8 : Azirad en a certainement fini avec elle. En route pour l'Okaar ! Pour y aller, passez par l'Okasankaar. Sur une petite île, il y a une Daoka qui y mène. Vous n'y arriverez pas à dos de Twôn-Ha : vous devez donc momentanément vous séparer de votre précieuse monture. Laissez-la près de la Daoka du Talanzaar pour la retrouver facilement.

SAUVEGARDE **OKAAR**

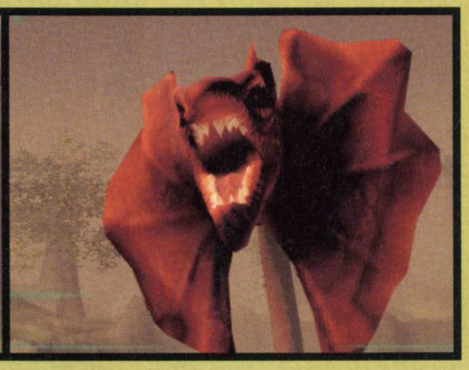


OKAAR

Il suffit de nager en restant entre les deux enfilades de bouées qui relient l'île. Si vous vous en écartez, vous vous ferez becqueter, mais vous commencez sûrement à avoir l'habitude. L'Okaar est une région magnifique. Cette forêt vous réserve de nombreuses surprises, bonnes et mauvaises.

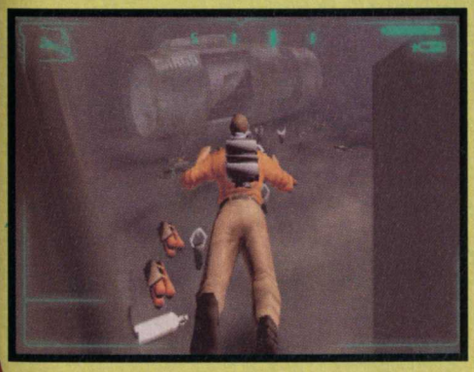
Dès votre arrivée, restez sur place et faites un scan du terrain. Vous devez avoir un écho rouge mais ce n'est pas un soldat. Parlez avec Kyuran, le personnage qui renvoie cet écho radar. Cool, des Zorkins, sans rien faire, et en plus vous apprenez des tas de trucs sur la région.

En gros, vous devrez trouver les quatre Tubes musicaux indiqués sur la carte, les deux clés en bois et vous attaquer au centre d'entraînement pour finir. Facile à dire... Pour l'instant, allez à l'autel des sacrifices. Le Shamaz est en train de passer un sale quart d'heure : tuez les deux guerriers et le prêtre sans abîmer Shamaz Zavé. Il vous donne une carte. N'oubliez pas de ramasser le couteau Oogoobar.



Allez à l'arène. Celle-ci est gardée par quelques Gamors, rien de bien insurmontable. Hola, c'est Fort Boyard ce passage. Actionnez le bouton et la herse s'ouvrira. Faites de même pour sortir ensuite. Dans la "tribune officielle", il y a un Tube musical. Allez au pont.

Les environs du pont sont infestés de corbeaux très agressifs. Soit vous ne vous attardez pas pour le traverser, soit vous vous rendez invisible. On ne peut malheureusement pas les tuer. Allez vers le rocher. Il y a deux grosses boules suspendues à des cordes. C'est le même principe qu'à Okriana : en tirant dessus, vous allez faire balancer les boules et libérer le gros rocher. Soyez prêt à vous enfuir vers la rivière. Vous assistez à une scène cinématique, le rocher coupe l'eau de la rivière et un mécanisme dévoile la grotte indiquée sur la carte. À l'intérieur, vous trouverez une clé en bois.



Plongez dans l'eau et nagez vers le Sud. Vous ne devriez pas tarder à apercevoir une capsule de voyage entourée d'équipements. Un peu plus loin, des escaliers vous permettront de remonter sur la berge. Allez chercher le Tube musical indiqué à l'Ouest du camp des Oogoobars. Les pièges sont pénibles : soyez bien synchro pour éviter les fléchettes.

Allez au camp Oogoobar. Ces humanoïdes ne tirent que si vous commencez à leur tirer dessus. C'est sur la machine de pierre que vous devez placer vos petits Tubes musicaux. On ne les a pas encore tous, donc il faut retourner à l'Ouest en passant par le pont.

L'ACHONDAR

Soit vous attaquez le centre d'entraînement, soit vous commencez par le repaire de l'Achondar. Sous ce nom se cache l'un des plus gros monstres du jeu. Cette espèce d'hydre qui sort de la lave est quasiment invulnérable. Pour parvenir à la tuer, la meilleure technique reste des tirs rapides de Hawk-MK8 en niveau 2.

C'est à peu près dans cette zone qu'elle n'aime pas être chatouillée.

Je ne pense pas qu'il soit obligatoire d'en venir à bout. L'important c'est l'un des Tubes musicaux qu'il faut ramasser. L'Achondar sort d'une fosse de lave carrée. Aux quatre coins, il y a des interrupteurs. Sautez sur les quatre successivement et vous trouverez le Tube près de l'un d'entre eux. Si vous vous dépêchez, les barreaux qui ferment l'accès ou la sortie de cet endroit s'ouvriront, sinon les interrupteurs remonteront au bout d'un moment et vous pourrez recommencer. Pendant ce temps, vous vous faites canarder par la bestiole. Je vous conseille de viser les côtés et l'arrière de la tête : ça l'immobilise un instant. Je vous signale que dans un souci de perfection je suis revenu essayer de tuer l'Achondar, mais les grilles ont déconné. Pas moyen de les ouvrir avec la méthode qui avait marché quelques minutes plus tôt.

Donc, faites gaffe : sauvegardez avant d'entrer dans le repaire, tout du moins si vous y allez pour la deuxième fois. Nettoyez le camp d'entraînement. Le Môn qui est à l'intérieur est vraiment bien gardé. N'oubliez pas la ruse des hologrammes et la possiblité de miner la zone en étant invisible. Lorsque c'est fait, vous ne pourrez toujours pas entrer dans la salle du Môn. Elle est fermée par deux serrures où il faut mettre deux clés en bois correspondantes. On en a déjà une.

LA MACHINE MUSICALE

Allez à l'emplacement qui indique la présence d'un Tube musical sur la carte à l'Ouest. C'est en pleine forêt donc un peu caché. Quand vous l'avez, allez au campement des Oogoobars. Vous devez avoir les quatre Tubes musicaux en votre possession.

Vous devez les placer sur l'autel musical de pierre. L'indice pour l'ordre à respecter se trouve sur la carte que vous a donnée le Shamaz, mais les Tubes y sont très stylisés. Regardez la photo qui ne doit pas être loin dans ce guide et placez-les de la même manière. La bonne combinaison déclenche une scène cinématique où vous verrez la deuxième clé en bois sauter dans les airs près de la machine.

Les quatre Tubes musicaux doivent être placés comme sur cette photo.

LE MÔN DE L'OKAAR

Ramassez cette clé et allez la placer dans le creux de la même forme sur le dolmen en pierre qui ferme l'entrée de la salle du Môn dans le centre d'entraînement. Entrez et ramassez votre deuxième Môn. Il n'y a plus rien à faire dans l'Okaar, repartez à la Daoka. Au passage, ramassez plein de Hotis (les fruits rouges) qui parsèment l'Okaar. Marion devrait vous recontacter. Cette fois, c'est Yan, le fils de Zorkrim, qui a des ennuis. Vous devez aller au Darosham de l'Okasankaar.

RENCONTRE AVEC FAÉ-RHAN ET KROAX

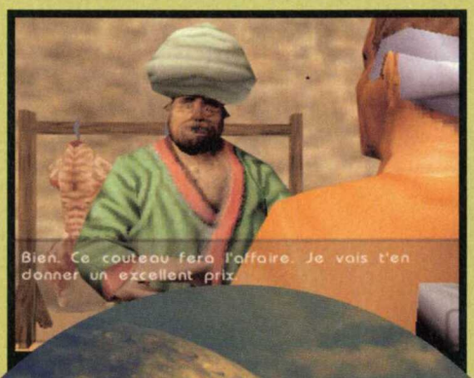
Sauvegardez avant de vous approcher du Darosham. Vous devez éliminer tous les soldats avant de pouvoir vous attaquer à Kroax. Attention, il peut se téléporter ou se rendre momentanément invisible. Quoi qu'il en soit, il s'en tire encore, le bougre. Entrez dans la salle de réintégration, et parlez à Yan qui (contrairement au Yann de notre rédac) a un comportement très étrange.

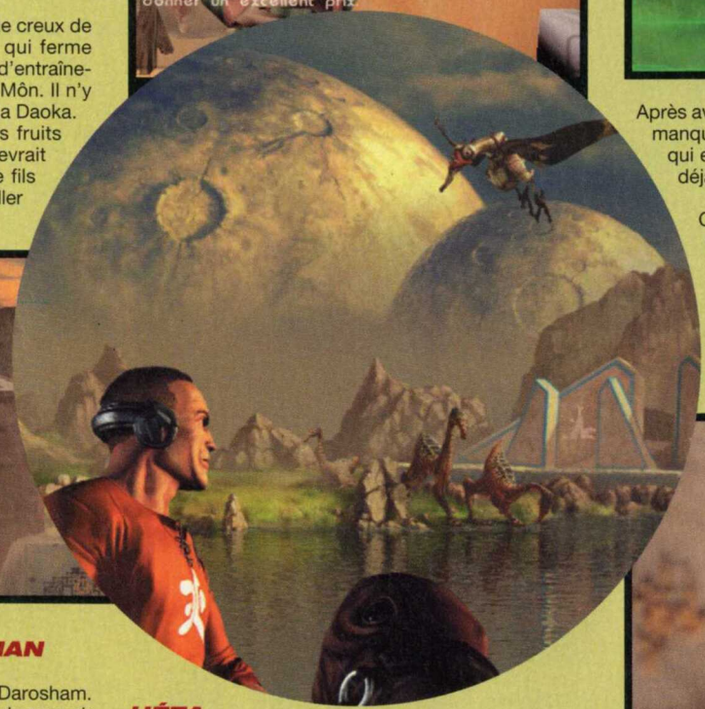
SAUVEGARDE

Héza

TALANZAAR : HÉZA C'EST FINI

Bon, grosso-modo, il nous reste à trouver deux Môns : celui du Shamazaar et celui du Talanzaar dans le palais de Faé-Rhan alias Xue. Pour l'instant, allez au Talanzaar : votre quête pour faire baisser les prix sera complète lorsque vous donnerez le couteau Oogoobar à Ominel. Après ça, allez voir Héza pour lui dire que les trois marchands ont baissé leurs prix.





HÉZA

Allez voir Zot, le chef d'Okriana, pour qu'il arrête de prélever des impôts. Voilà une bonne chose de faite. Si vous voulez vous faire de l'argent de poche, allez voir Mored et vendez-lui vos Hotis, mais gardez-en un. Il vous sera utile si vous voulez aider un Talan du Motazaar qui cherche son Twôn-Ha. Si vous n'avez vraiment que ça à faire, toujours dans le coin, vous pouvez parler avec Balazar. L'objet qu'il cherche est une relique qui se trouve le long des murs de la cité au Sud-Est du puits. C'est long à trouver, à vous de voir. Allez au Shamazaar, car il est temps de trouver les deux derniers Môns.

LE MÔN DU SHAMAZAAR

Dans un premier temps, vous devez récolter les trois clés : Faé, Éluée et Ka. Elles sont surtout planquées dans des poteries qui sont dans des entrepôts de Riss comme indiqué sur la carte. Ces derniers sont bien protégés, mais vous êtes maintenant vraiment devenu le héros que vous espériez être en commencant le jeu, un héros bien armé...

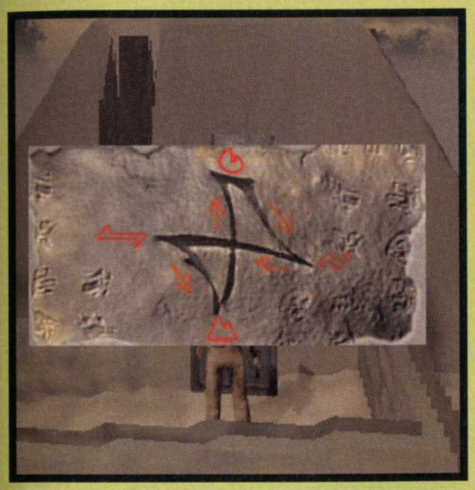
Après avoir trouvé les trois premières clés, il vous en manque une. Elle se trouve dans le temple de Faé qui est très bien protégé. Pour l'instant, on en a déjà assez à faire.

Cherchez Naarn, on vous enverra voir Ilott. Ce dernier a besoin de se faire soigner. Allez demander à Shamaz Zeb de venir le faire. Reparlez à Ilott.

Vous devez trouver du Magwa. Demandez aux paysans, ils vous répondront que Logar est connu pour en voler. Cherchez-le : il est en train de récolter près du puits aux essences.

Donnez le Magwa à Shamaz Mazum au temple Éluée. Parlez-lui des essences et de Naarn. Il devrait vous parler d'une tablette. Il faut aller la demander à Maar. Ce dernier a perdu la clé et vous devrez faire sauter le coffre à la dynamite. Ce coffre se trouve au Sud du village en extérieur et non dans une maison comme le prétend Maar. Ramenez la tablette en question et donnez-la à Shamaz Mazum. Il doit l'annoter pour vous indiquer la bonne séquence à suivre afin d'obtenir la clé de Faé.

Je vous explique : on a trois clés qui correspondent aux trois temples. En montant les escaliers des temples et en suivant leur rambarde respective, vous trouverez un emplacement où vous pourrez glisser une des clés. Chaque clé a la forme d'une des sculptures qui figurent au sommet de chaque temple. Lorsque vous aurez



placé les trois clés, une scène cinématique vous montrera des escaliers dérobés qui se mettent en place pour grimper au sommet du dernier temple, le temple de Faé. Si vous ne placez pas les clés dans le bon ordre, les marches se mettront en place puis s'écrouleront sur le sol.

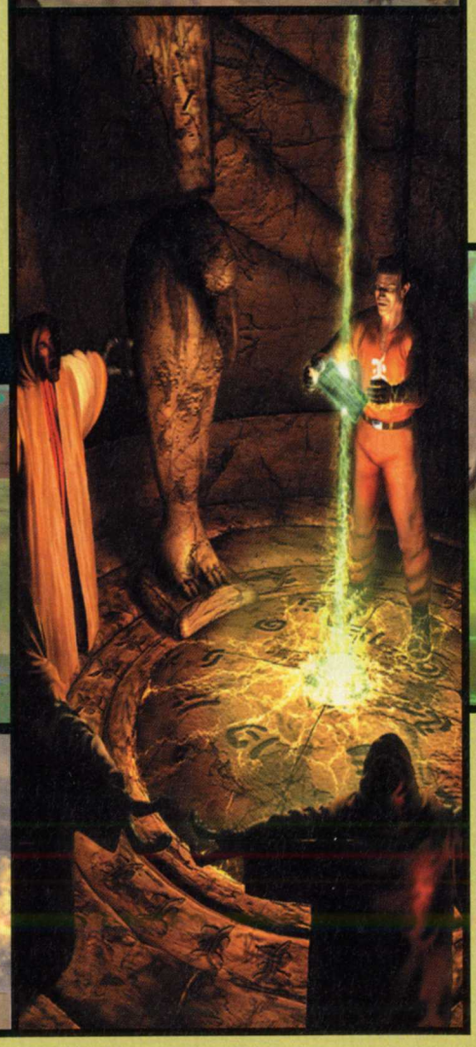
La bonne séquence est de placer la clé Faé (qui ressemble à un cercle fendu sur la partie supérieure) dans le temple Éluée. La clé Ka (une sorte de double flèche) dans le temple Ghanda et enfin, la clé Éluée (qui ressemble à une lettre N penchée vers la droite) dans le temple Ka.

TROIS CLÉS

Il ne vous reste plus qu'à attaquer le temple de Faé au centre de la carte. Vous devez y trouver Naarn, mort ou vif (il sort de l'une des deux Daokas) : c'est lui qui possède la dernière clé. En la plaçant dans la serrure à droite des escaliers que vous avez fait sortir du sol, vous éteindrez la flamme qui brûle au sommet. Montez très vite les escaliers et vous aurez le troisième Môn.

FAÉ-RHAN, ON AURA TA PEAU

Allez dire à Shamaz Zeb que vous avez le Môn. Là, j'en ai eu marre : j'ai été au palais de Faé-Rhan et j'ai buté tous les soldats. Vous n'êtes pas obligé de faire pareil,



vous devez simplement attendre un appel de Marion qui vous apprend que le camp des gardiens est attaqué. Foncez au Ranzaar. Trop tard, il ne reste plus que Yan dans une des maisons brûlées. Interrogez-le et courez vers l'Okaar.

Parlez avec Kyuran et/ou le Shamaz : les gardiens Dolotaïs ont été emmenés dans le camp militaire à l'Est de la carte. Sauvegardez, approchez-vous de la porte et elle s'ouvrira automatiquement, hélas... Après avoir atterri dans un piège, vous ne récupérerez qu'une partie de votre inventaire : les Môns et votre pauvre flingue. Il y a des munitions dispersées dans tout le camp et un hologramme dans l'un des bâtiments. Attention, il faut viser juste, mais vous finirez sûrement de tuer les derniers soldats au corps à corps. Tant que vous ne les avez pas tous tués, vous ne pourrez pas sortir du camp : pas la peine d'essayer de vous échapper.

Le message de Kazar/Kaufmann est très intéressant : il embrouille encore plus l'histoire. Les gardiens se chargent de la sonde et vous récupérez votre arsenal juste avant d'entrer dans le palais. La situation est inconfortable. Vous devez exterminer tous les soldats d'élite avant de pouvoir tuer Kroax. Mais vu vos munitions, vous devrez ruser et je ne peux rien faire pour vous, à part vous indiquer qu'il y a des munitions dans une salle en haut des trois escaliers du palais.

À peine arrivé, Naarn est mort, ça valait le coup de le chercher partout.

SAUVEGARDE **Faé-Rahn**

THE END

Personnellement, je ne me suis pas trop foulé pour tuer Kroax : inexplicablement il n'attaquait pas, alors je l'ai entouré de dynamite et je l'ai fait sauter. Ça fait du bien.
Voilà, vous êtes arrivé à la fin du jeu. Marion est morte, hélas, mais Adelpha et la Terre sont sauvées. Vous obtenez un score en fonction de vos actions. S'il est de 100 %, la fin du jeu est spéciale, vous verrez tous les personnages danser groovy. S'il est en-dessous de 100, vous avez soit oublié des quêtes au passage, soit elles n'ont pas marché. Par exemple, je n'ai jamais pu ramener un hélidium neuf pour remplacer celui du phare de Cyana. Zine m'a dit qu'il allait le chercher, et

le bloc-notes m'indiquait ensuite qu'il fallait que je suive Zine jusqu'au broyeur de roches pour le morceau d'hélidium, mais impossible, rien à faire. Si le jeu n'a pas déconné chez vous (ce sont des erreurs de gestion de script, elles peuvent subvenir ou pas et de manière aléatoire), vous pouvez espérer obtenir un 100 %. Il ne vous reste plus qu'à recommencer le jeu en étant un sale méchant : vous verrez sûrement l'aventure sous un autre angle. En attendant, lisez l'encadré un peu plus loin pour tricher si vous êtes intéressé.

Luis

OU TROUVER QUI ?

CI-DESSOUS, LA LISTE DE TOUS LES PERSONNAGES DU JEU ET DE LA ZONE OU VOUS POURREZ LES TROUVER

SHAMAZAAR

ALAN	LIEU
Ilot	À l'ouest du temple de Faé
Shamaz Zeb	Au village
Shamaz Mazum	Au temple Éluée
Zalinass	Au village
Maar (chef du village)	Au village (compteur de Riss)
Zéo	Au puit aux Essences
Logar	Près du puits aux Essences

TALANZAAR

TALAN	LIEU
Hune (recréateur 1)	Dans le Bok des Tailleurs de Pierres
Gran (recréateur 2)	Dans le Bok des Artisans
Shamaz Zokrace	Dans le Bok des Artisans
Zot (chef du village)	Dans le Bok des Marchands de Fruits
Gizo	Dans le Bok des Marchands de Sankaars
Shadi (musicien)	Dans le Bok des Tanneurs
Balanzar	Dans le Bok des Marchands de Fruits
Heza (marchand d'eau)	Surtout dans le Bok des Marchands de Viande
Zoss	Dans le Bok des Brasseurs
Azirad	Dans le Bok des Artisans
Jokace	Dans le Bok des Tanneurs
Tezu	Dans le Bok des Potiers
Mored	Dans le Bok des Marchands de Fruits
Mogad	Dans le Bok des Tailleurs de Pierres
Ominel	Dans le Bok des Marchands de Viandes
Zagu	Dans le Bok des Marchands d'Épices
Yagu	Dans le Bok des Marchands de Riss
Nikka	Dans le Bok des Marchands de Riss

MOTAZAAR

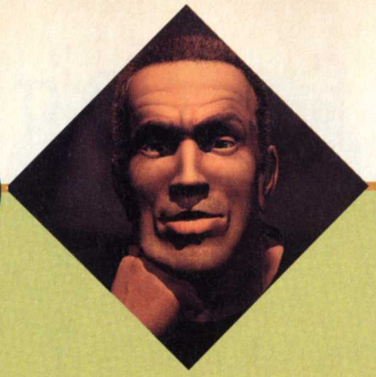
TALAN	LIEU
Ashkar (chef du village)	Au village
Shamaz Keb	En prison/dans son temple
Zine	À la mine Nord
Zoran	Au Kaful (moulin à vent près de la crevasse)
Zogar	À la mine Est
Shamaz Zagi	Dans son temple
Mobar (marchand d'eau)	Au village
Lor (recréateur)	Au village

OKASANKAR

TALAN	LIEU
Egar	Près des boutons
Shamaz Kaled	Au village
Zidar (pêcheur)	Au port du village
Zele	Au port du village
Sadar (pêcheur)	Au port du village
Zafar (marchand)	Au village
Zernar (chef du village)	Au port du village
Mortigar	Emprisonné à Zorkatraz
Oru (chasseur)	Sur son île
Élisee (recréateur)	Au village

OKAAR

TALAN	LIEU
Kyuran	Près de la Daoka
Shamaz Zave	Au sacrifice/près de la Daoka



COMMENT TRICHER (c'est pas beau) DANS OUTCAST ?

Ouvrez le répertoire "Outcast" sur votre disque dur. Il contient un dossier "oc" dans lequel se trouve le fichier "outcast.ini". Ouvrez ce fichier à l'aide d'un traitement de texte ou du bloc-notes de Windows.

Pour avoir plein d'argent (dès que vous aurez ramassé au moins un coffre après ces modifications), recherchez le chapitre [Bonuses].
Il se présente de cette façon :

[Bonuses]
MoneyChest=5.0000000
Money=1.0000000
Life=5.0000000

Modifiez les valeurs en entrant celles-ci :

[Bonuses]
MoneyChest=5000000.0
Money=1000000.0
Life=5000000.0

Pour rendre Cutter invincible, mais pas invulnérable, c'est-à-dire qu'il peut mourir de mort violente (noyade, assassiné par un Sanegta ou le Gorgor), mais qu'il reste insensible à toutes les autres attaques (petits poissons, soldats, lave, explosions...), recherchez le chapitre [Human]. Il contient toutes les caractéristiques des Humanoïdes du jeu, une ligne en particulier :

HeroDamageScale=1.000000

que vous transformez en :

HeroDamageScale=0.000000

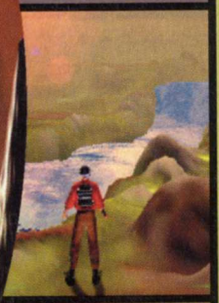
Si vous voulez rendre tous les ennemis plus "fragiles", recherchez :

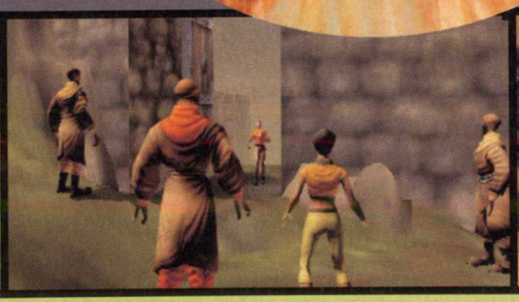
EnemyDamageScale=0.095697

que vous déformez en :

EnemyDamageScale=100.000000

Il y a beaucoup de paramètres sur lesquels vous pouvez influer en vous amusant à entrer des valeurs différentes. Ceux que je vous ai indiqués sont les plus importants : vous pourrez acheter tout ce que vous voulez avec les millions de Zorkins dont vous disposez. À mon sens, rendre les ennemis faibles ou être invulnérable enlève beaucoup d'intérêt au jeu. À vous de voir jusqu'où vous voulez truander. Arioch reviendra peut-être de manière plus approfondie vous évoquer d'autres modifications possibles, mais là vous avez déjà de quoi vous en sortir.





Camp : GDI, 1ère partie

BIEN QU'UN PEU DÉCEVANT PAR SON MANQUE DE NOUVEAUTÉS, SOLEIL DE TIBERIUM RESTE UN TRÈS BON JEU. IL BÉNÉFICIE DE L'HÉRITAGE DE COMMAND AND CONQUER, UN DES MEILLEURS JEUX DE STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL. UN DES PREMIERS AUSSI. LES MISSIONS SONT ASSEZ PÉNIBLES ET BIEN MOINS INTÉRESSANTES QUE DANS ALERTE ROUGE, CAR ELLES VOUS OBLIGENT À DIRIGER DES UNITÉS SANS PORT D'ATTACHE, SANS BASE. BREF, APRES L'EXPÉRIENCE DE TOUS CES JEUX, ON POUVAIT S'ATTENDRE À MIEUX DE LA PART DES CRÉATEURS DU GENRE.

ÉDITEUR	Westwood/Electronic Arts
CONFIG.	PII 300, 64 Mo
TEXTE	Français
VOIX	Françaises
SORTIE	Août 99

SAUVEGARDE

Pour installer les sauvegardes de Tiberian Sun, copiez tous les fichiers de notre répertoire dans le dossier C:\westwood\sun. Lorsque vous relancerez le jeu, vous pourrez bénéficier de nos sauvegardes. Elles vous permettent d'aller au niveau 10. La suite au prochain numéro.

CAMP GDI, 1ère partie

MISSION 1

RENFORCER LA BASE DE PHOENIX

Il s'agit de la véritable prise en main du jeu, ça ne présente qu'un intérêt tout relatif mais profitez-en car cela ne va pas durer. Lorsque les renforts seront arrivés, vous aurez la main. Construisez une raffinerie et une caserne dans votre camp, au **point 1**. Produisez tous les soldats que vous pourrez. C'est la seule unité que vous pourrez construire de toute façon. Donc, lâchez-vous...

Des ennemis arriveront à proximité de votre base. Laissez des soldats à côté de l'entrée pour les attendre. Au bout de quelques minutes, l'ennemi ne vous ennuiera plus. Emmenez toutes vos unités à proximité de ce pont, au **point 2** (vous n'êtes pas obligé d'en produire autant que sur la carte, c'était juste pour le fun). Faites- les traverser et anéantissez les deux structures en face de vous. Vous pouvez faire un détour par le **point 3** pour détruire deux autres bâtiments. Il faut auparavant faire sauter un pan de la montagne, au **point 4**. Rigolade.

SAUVEGARDE

01 - Renforcer la base de Phoenix

MISSION 2

SÉCURISER LA RÉGION

Commencez par construire la base de la manière la plus traditionnelle possible. Votre première mission est de détruire les batteries de missiles sol-air qui se trouvent sur la carte. Elles se trouvent aux **points 1**. On peut aussi se concentrer sur la base ennemie et faire le ratissage après. Lorsque vous aurez tous les bâtiments, concentrez-vous sur la production de robots "Lycaon". Ce n'est pas hyperefficace mais en masse, dans ce niveau, ça se passe sans trop de problèmes. Lorsque vous aurez une dizaine de robots, fabriquez un ingénieur et allez réparer le pont, au **point 2**. Concentrez votre attaque sur les deux tourelles, à l'entrée du camp, assez efficaces. Lorsque

vous les aurez détruites, débarrassez-vous du "petit personnel" : Jeeps et infanterie. Le reste n'est que du détail. Attention, la partie s'arrêtera uniquement lorsque vous aurez détruit toutes les batteries. Si vous les détruisez avant de bousiller la base ennemie, vous verrez sans doute un hélico rapatriant des civils dans le village, situé au **point 3**.

Sécuriser la région

Pour arriver à cette carte, on sélectionne, sur la carte, la cible de **droite**.

MISSION 3

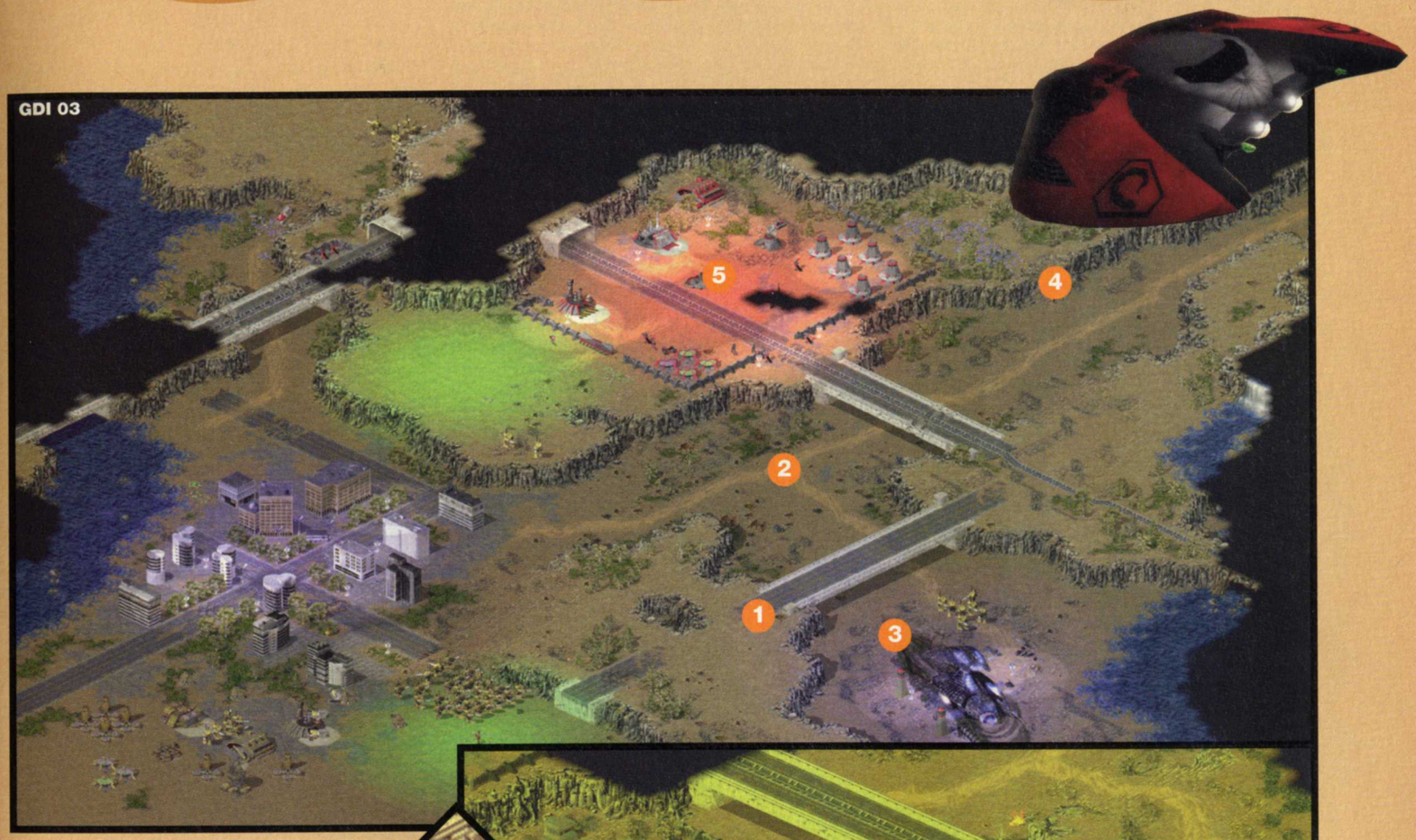
LOCALISER ET PROTÉGER LE SITE D'IMPACT

Ici, vous devrez tout d'abord créer une assez grosse base pour construire beaucoup d'éléments. Trois moissonneuses s'imposent. Dès le début de la partie, vous serez pas mal attaqué ; même si ce n'est pas encore trop méchant, c'est déjà beaucoup plus violent que dans les autres missions. Protégez la base en construisant des tours de défense équipées de canons vulcains. Répartissez-les tout autour de la base. Mais bientôt ces défenses s'avèreront insuffisantes, notamment avec la venue de chars ennemis.

Dès que vous le pourrez, construisez des "Titans" et vous serez tranquille.

Il faudra bientôt repérer le site du crash du vaisseau spatial et le protéger. On peut y aller directement en fonçant dans le tas, stratégie toujours payante dans les Command and Conquer ou faire un petit détour. Je ne peux que vous conseiller cette alternative. Construisez un ingénieur et encore plus de "Titans". Envoyez-les au point 1. L'ingénieur doit réparer le pont. Les Titans le traverseront tout de suite après en éliminant toute résistance rapidement. De l'autre côté, il y a une voie ferrée qui mène au camp ennemi. Ne les faites pas prendre cette direction. Contentez- vous de détruire les chars qui se trouvent dessus. Ensuite, faites descendre aux Titans la petite pente qui se trouve juste après les rails. À partir de là, amenez-les au **point 2** pour casser barrières et tanks éventuels. L'avantage de ce petit détour, plutôt que d'aller directement de votre camp au **point 2**, est d'avoir éliminé toutes les unités situées en amont, qui vous auraient gravement endommagé en allant directement au **point 3**. Ah, le **point 3**, allons-y justement. C'est le site du crash. Il se peut que quelques unités vous attaquent. Elles ne sont pas nombreuses. Détruisez également les tanks qui traînent dans le coin.

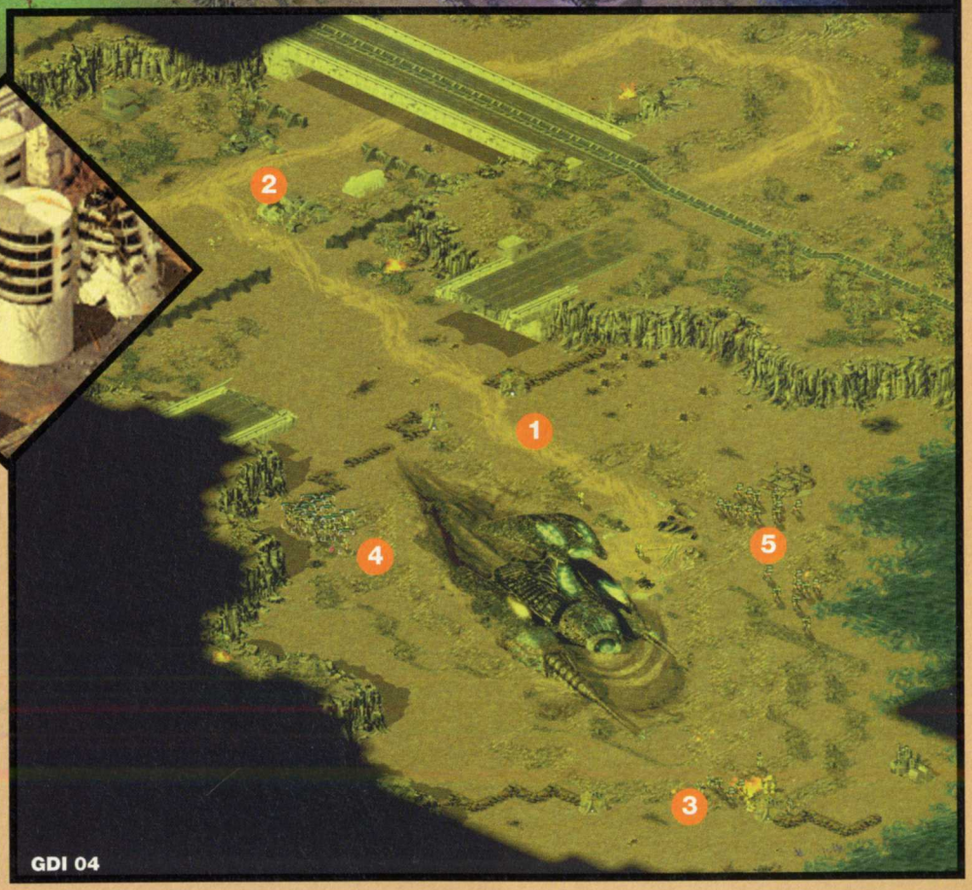
Laissez vos robots à cet endroit jusqu'à la fin de la partie. Maintenant, construisez jusqu'à la fin du jeu des "Titans". Dirigez toutes vos unités du camp directement au point 2 et avancez dans le canyon. Vous verrez un pan de la montagne d'une autre couleur, au point 4. Il faut tirer dessus pour créer une pente. C'est par ce passage que vous envahirez la base, qui ne devrait pas faire long feu - enfin, c'est proportionnel au nombre de Titans que vous envoyez.
Attention, ne détruisez pas le centre technique du



NOD, c'est le bâtiment qu'il faut capturer (**point 5**). Envoyez un ingénieur et capturez-le.

SAUVEGARDE

03 - Localiser et protéger le site d'impact
03 - Localiser et protéger le site d'impact 2



MISSION 4

DÉFENDRE LE SITE D'IMPACT

Cette mission ne pose vraiment aucun problème grâce à quelques petites astuces. Tout d'abord, vendez ! Vendez toutes vos structures, à l'exception de la caserne. Sélectionnez les troupes que vous avez au **point 1** et dirigez-les à l'extérieur du camp. Tirez sur tout ce qui bouge et surtout sur le camion qui se trouve au **point 2**. Vous pourrez utiliser un de vos hommes pour passer sur la boule à facettes, qui vous amènera pas mal d'argent. Construisez sans cesse jusqu'à la fin de la partie des discoboles. Envoyez les troupes qui ont fait exploser le camion explorer les terrains au Nord. Vous verrez ainsi les ennemis arriver de plus loin. Et puis au passage, vous pourrez créer quelques embuscades. Lorsque vous aurez une quinzaine de discoboles, envoyez-les garder l'entrée de la base. Vous devrez placer les discoboles suivants aux **points 3, 4 et 5.** En effet, les attaques ennemies seront précisément à ces endroits-là. Attention aux points 4 et 5 car des véhicules souterrains surgiront. Il faut être très rapide pour parer à ces attaques. Mais il n'y a là rien de bien méchant.

À un moment donné, un compte à rebours se mettra en marche, annonçant qu'il reste cinq minutes. Des vagues relativement importantes d'ennemis se pointeront de partout. Rassurez-vous, si vous avez assez de discoboles, les attaques seront ridicules. Du **point 2** arriveront sept ou huit Jeeps par exemple. Du Sud, trois ou quatre tanks. Rien de bien méchant. À une minute de la victoire, vous aurez même des renforts ! Et pas des moindres puisque vous aurez en tout une dizaine de robots bipèdes. Qui ne vous serviront peut-être même pas d'ailleurs... Facile de chez facile...

SAUVEGARDE **04 - Défendre le site d'impact**

La carte que l'on vous propose ensuite possède deux cibles. Vous pourrez en faire une, ou deux, ça dépend. Si vous commencez par la cible de gauche, vous ferez les deux missions. Si vous sélectionnez la cible de droite, vous n'en ferez qu'une seule mais elle sera beaucoup plus dure. Elle est vraiment difficile si vous n'êtes pas passé par la carte précédente. Ce guide choisit bien entendu la carte de **gauche**.

MISSION 5

DÉTRUIRE LES RADARS

Vous commencez cette mission avec quelques hommes, mais pas de véhicule de construction. En fait, vous n'aurez pas de base dans cette mission. Avec vous, un médecin. Cette unité est vraiment extrêmement pratique car elle permet de soigner les hommes (pas les robots, bien sûr) à volonté. Ne la faites pas avancer avec les militaires ; laissez-la toujours à l'écart, en arrière. Avancez jusqu'au **point 2**. Au fur et à mesure que vous tuerez des ennemis, vous aurez des renforts ; ils arriveront toujours au **point 1**. Votre objectif est de détruire les radars et les stations relais. Dirigez-vous vers le ***point 3***. Si vous passez dans le canyon, une embuscade vous sera tendue. À ce moment-là, vos troupes devraient tout de même être assez grandes et même peut-être posséder de l'expérience. Allez au **point 4** et grimpez en haut de la montagne. Dirigez-vous vers la station relais. Quand vous serez assez proche, des véhicules surgissant du sol feront leur apparition. Vos troupes en pleine forme grâce au médecin, cela ne devrait pas durer longtemps. Après cette bagarre, soignez les blessés. Maintenant, allez au **point 5** et envoyez deux ou trois robots s'occuper de la station relais. Attention à cette espèce de saloperie par terre. Il ne faut pas rester très longtemps dessus sinon l'unité se trouvant dessus explose. Allez maintenant vers le Nord, vers le **point 6** et faites attention en passant à proximité de la base car des lasers le protègent. Pour éviter de subir des tirs, divisez vos troupes en deux groupes. Ainsi, le convoi sera moins large et en longeant la falaise par la droite, l'ennemi ne tire pas. Allez plutôt au **point 7** et tapez sur les deux lasers le plus vite possible. Là, il y aura peut-être des morts. Vous avez détruit les stations, il faut que vous en terminiez avec les radars, dans le camp en face duquel vous venez de passer. Revenez au ***point 8***. Vous verrez un camion. Lors de sa destruction, il laisse une boule à facettes. Si une de vos unités la touche, toutes vos unités seront réparées. Maintenant, revenez au **point 6** et foncez dans le tas. Détruisez bien entendu de préférence les unités qui vous tirent dessus avant de vous concentrer sur l'objectif. Tout d'abord, il faut casser cette porte et éventuellement les portails. Occupez-vous en même temps de cet obstacle, des tourelles laser et des tanks. Ne reculez pas, ce n'en serait que plus catastrophique. Il ne vous reste plus qu'à tranquillement détruire les radars. Et c'est fini...

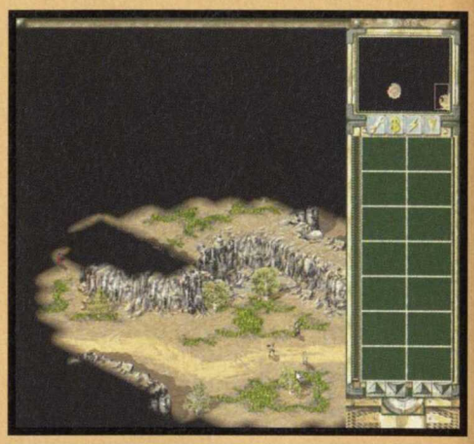
SAUVEGARDE **05 - Détruire les radars**
05 - Détruire les radars b

Pour arriver à cette carte, il n'y a qu'une seule possibilité. Si vous n'êtes pas passé par la mission 5, c'est plus difficile car la première partie de cette histoire est en temps limité. Là, si vous ne vous faites pas repérer, vous aurez tout le temps de progresser.

MISSION 6

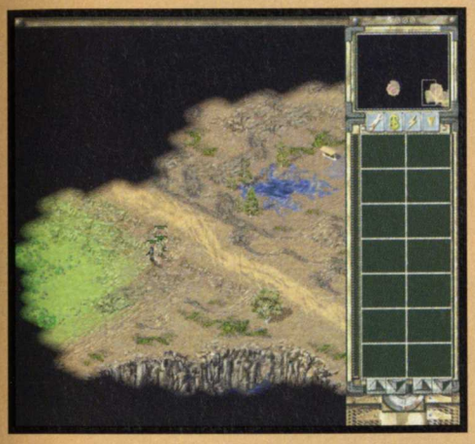
LIBÉRER TRATOS

Dans cette mission, vous commencez avec trois unités : Umagaan, un commando capable de tirer sur une distance assez grande en tuant n'importe quel fantassin d'un seul coup, le Chasseur fantôme, un homme ayant à peu près les mêmes fonctions qu'Umagaan mais équipé d'un canon très puissant capable de détruire des petits véhicules en un seul tir. Ces deux unités sont donc très complémentaires. L'autre personnage peut s'emparer de véhicules inoccupés ; il y en a quelques-uns sur la carte mais vous pouvez réussir la mission sans vous servir de cet homme.



Vous commencez en bas, à droite de la carte. Quelques ennemis viendront vous attaquer. Sans rien faire, vous vous en débarrasserez. Avancez vers l'Ouest doucement pour tuer d'autres unités puis encore un peu, pour arriver à un champ d'épices. Longez-le par le Nord.

À un moment donné, l'ensemble du champ se révèlera et une créature étrange, une sorte de sanglier, attaquera



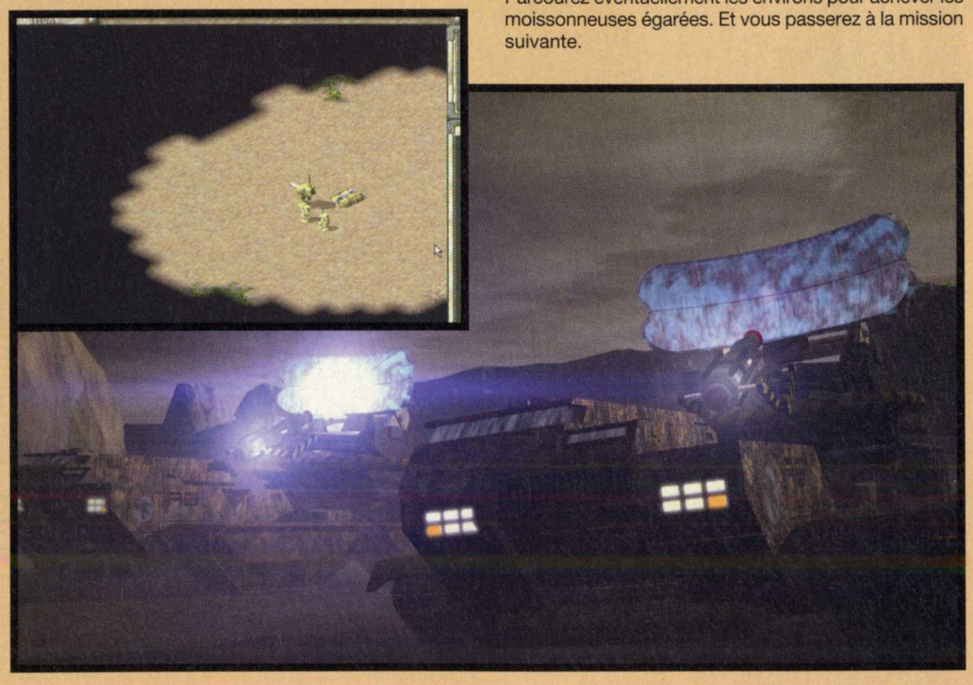
un ennemi, de l'autre côté du champ. Attention, cette unité est neutre. Elle combat la première unité qu'elle voit et se joint ainsi à l'autre camp. Si vous vous approchez trop, elle pourra vous attaquer. Il faut absolument l'avoir avec vous : d'une part, elle vous débarrassera de certaines unités mais de plus, elle ne vous attaquera pas ; vous ne perdrez donc pas d'énergie. Avancez vers le Nord-Ouest pour vous retrouver à un endroit où il y a une intersection de ponts. Sur l'un des ponts, il y a plusieurs unités, dont vous vous débarrasserez facilement.

Longez la côte vers l'Ouest pour contourner l'avant-poste moyennement protégé. Envoyez Umagaan derrière les ruines et attaquez successivement la centrale électrique puis la caserne.
Lorsqu'ils exploseront, tuez les soldats qui auront réchappé à l'explosion. Maintenant, contournez encore une fois ce camp pour attaquer les ennemis restants et les tours.

Derrière le pont, il sera difficile de ne pas se faire repérer; un compte à rebours s'enclenchera. Détruisez les barrières électriques rapidement et les autres petites unités et marchez devant l'hôpital. Lorsque vous serez assez près, il explosera et Tratos en sortira. Protégez Tratos en détruisant les fantassins et les Jeeps, très rapidement. Maintenant, sortez du camp et dirigez-vous vers le champ de tiberium où vous avez récupéré le sanglier. Au Nord-Ouest, il y a un hélico dans lequel vous embarquerez Tratos.

À ce moment-là, à l'extrême Nord-Est de la carte, des unités arriveront et vous pourrez construire une base. Vous ne serez pas trop attaqué ; construisez les défenses traditionnelles avec trois moissonneuses. Vous vous apercevrez que vous pouvez maintenant construire des héliports, qui ne seront pas non plus spécialement nécessaires à la réussite de la mission. En fait, avec le véhicule de construction mobile sont arrivés beaucoup de renforts : des Lycaons et des Titans, principalement. Groupez-les, faites attention aux moissonneuses en les protégeant un minimum. Maintenant, envoyez toutes vos troupes vers l'Ouest, en longeant le bord Nord de la carte. Lorsque vous serez arrivé à la moitié de la largeur de la carte, commencez à descendre vers le Sud, dans une sorte de canyon. Vous arriverez aux abords du camp ennemi.

Faites exploser les murs électiques et progressez dans le camp. Avec une groupe tel que celui présenté sur les photos, il n'y aura aucune difficulté pour raser la base. Parcourez éventuellement les environs pour achever les moissonneuses égarées. Et vous passerez à la mission suivante.



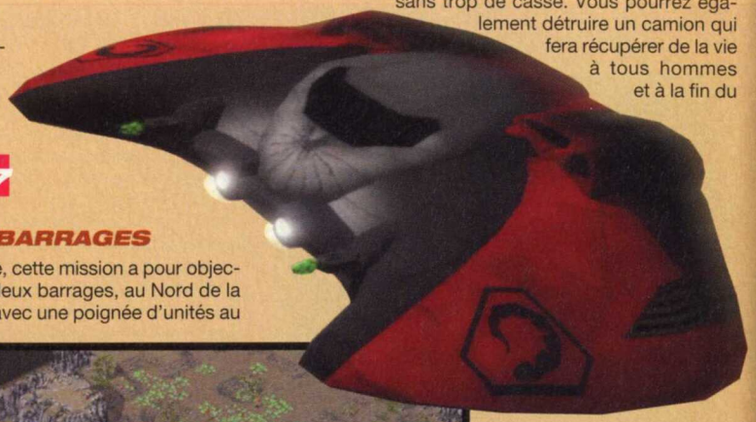
SAUVEGARDE **06 - Libérer Tratos**

On arrive à la mission suivante en choisissant la cible **en haut à gauche**.

MISSION 7

DÉTRUIRE LES BARRAGES

Comme son nom l'indique, cette mission a pour objectif de vous faire détruire deux barrages, au Nord de la carte. Vous commencez avec une poignée d'unités au **point 1**. Il vous faudra parcourir la carte en suivant le tracé de la flèche. La première difficulté se situe au **point 2** où il y a un avant-poste que vous détruirez sans trop de casse. Vous pourrez également détruire un camion qui fera récupérer de la vie à tous hommes et à la fin du combat, vous aurez des renforts. Au fur et à mesure de votre progression, vous devriez recevoir des renforts. Regardez donc toujours aux alentours pour grouper vos unités ; ainsi, elles seront plus efficaces. Au **point 3**, les unités à affronter ne seront pas nombreuses mais il y aura des chars, donc prudence. Dans la ville, au **point 4**, il y aura encore une légère résistance. Passez le pont. À son extrémité, des ennemis vous attaqueront. Foncez sur eux et détruisez toute résistance sur le plateau. Normalement, vous avez assez de troupes pour ne pas souffrir du tout du manque d'unités dans la mission. Dirigez vous vers le premier camp, au **point 5**. Détruisez les tourelles lasers en priorité, ce sont les plus meurtrières. Après, il faut taper dans les unités mobiles, détruire la structure. Au **point 6**, vous aurez accès au barrage ; tirez en bas de ce bâtiment, dans l'eau. Au **point 7**, tirez sur tout ce qui bouge et rasez également cet avant-poste avec les mêmes priorités que tout à l'heure. Allez ensuite au **point 8** en détruisant les murailles, puis cassez toutes les centrales. Non seulement c'est amusant mais en plus, cela vous permet d'accéder à un endroit assez proche du barrage pour le détruire ; voilà, c'est fini. Mission suivante...



Pour arriver à la mission suivante, il suffit de sélectionner la **cible unique**.

SAUVEGARDE **07 - Détruire les barrages**

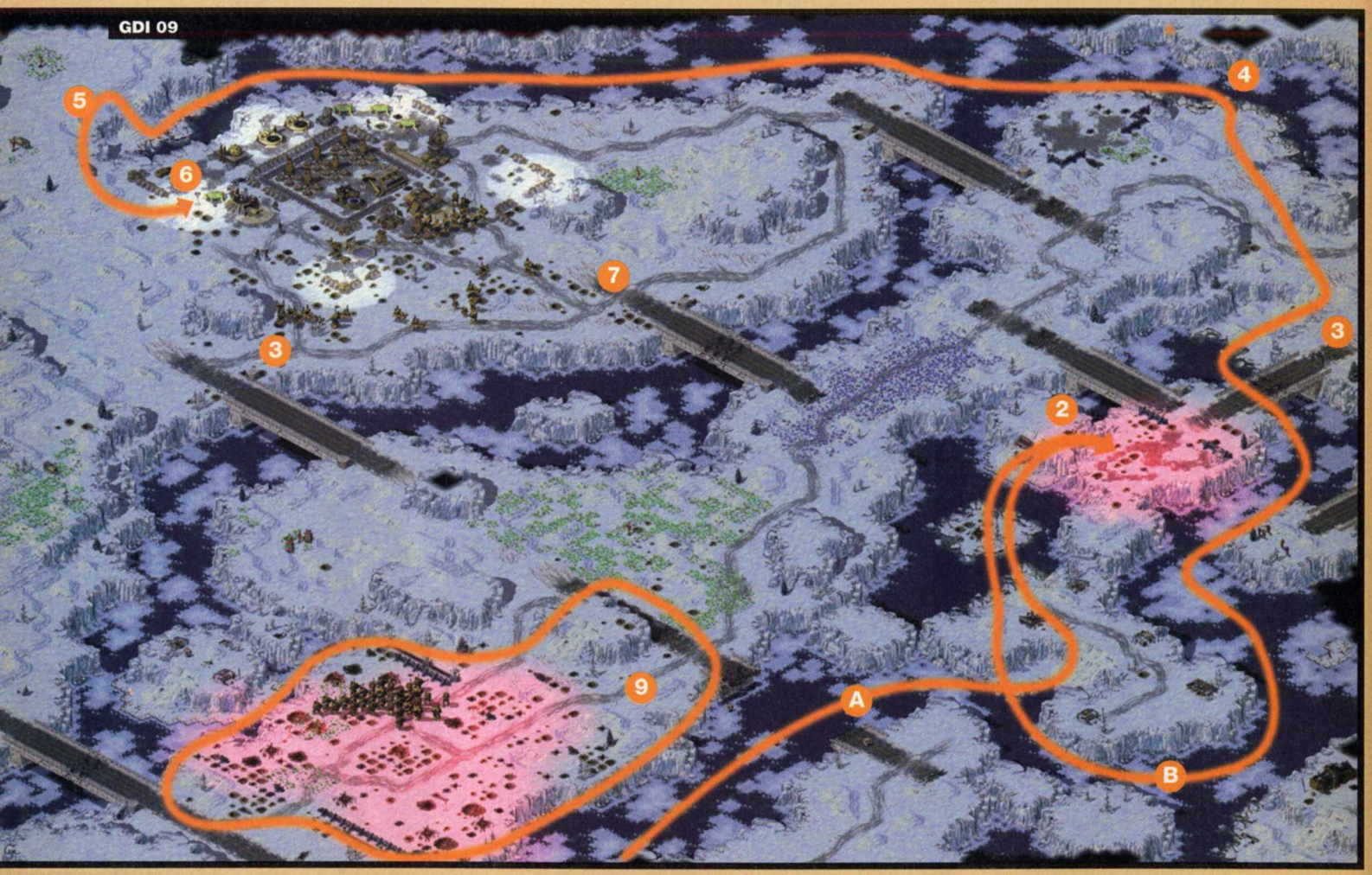
MISSION 8

DÉTRUIRE LA BASE DU GÉNÉRAL VÉGA

Dans cette mission, vous arrivez avec quelques hommes par le **point 1**. Tout de suite après, à quelques pas de là, des renforts arrivent au Nord. Deux bipèdes et un VCM. Ils seront attaqués par deux ennemis ; envoyez les troupes les assister et commencez à déployer la base en construisant tout ce qu'il est possible de construire. Vous aurez peut-être remarqué qu'un compte à rebours de vingt minutes s'est déclenché. Cela ne signifie pas que dans vingt minutes la mission se termine, loin de là. En fait, dans vingt minutes, les ennemis vont s'énerver et il vaut mieux en éliminer un maximum pour que la fin soit plus agréable. Il faut savoir que cette carte est très grande et la base

ennemie très étendue. Mais ses défenses ne sont pas énormes, sauf en ce qui concerne les sites de missiles SAM. Un petit contingent réduira tout en poussière. Mais ce n'est pas si simple qu'il y paraît, surtout pour la défense.

Après vous être installé, construisez deux nouvelles moissonneuses pour récolter rapidement. Construisez également dans de très grandes proportions des unités d'infanterie volantes. Envoyez-les cinq par cinq parcourir la carte. Dès qu'elles tombent sur un site SAM, détruisez-le ; ils ne sont pas encore activés, ils fonctionneront à la fin du compte à rebours. Pour le moment, ne vous occupez pas d'autre chose que des SAM. Lorsque les vingt minutes seront écoulées, commencez à construire des Titans. Dirigez-vous vers le **point 2**, sur le pont, avec l'infanterie volante et cassez les protections. Avant d'aller donner tout de suite l'assaut, je vous conseille de fortement protéger votre base. En effet, vous serez attaqué dans le camp et



vos moissonneuses subiront également des attaques. Parfois, un vaisseau se déplaçant sous le sol fera irruption dans votre camp et enverra des ingénieurs capturer des bâtiments. Il faut donc répartir de nombreux bipèdes un peu partout, ainsi que des tourelles. Lorsque vous aurez une vingtaine de Titans, envoyez-les au **point 3**, en laissant des unités dans votre camp, en cas de coup dur. Envoyez l'infanterie volante raser l'avant-poste au Sud, au **point 4**. Le camp 3 paraît énorme, mais il n'est pas bien défendu. Ne vous inquiétez donc pas, avec vingt Titans, c'est largement suffisant. Attention, rasez tout (y compris chaque tourelle créant les murs électriques, chaque porte) sauf la pyramide. Lorsque vous aurez atteint le premier objectif - tout détruire sauf la pyramide, entraînez un ingénieur et envoyez-le dans la pyramide. C'est gagné.

SAUVEGARDE

08 - Détruire la base du général Véga

On arrive à cette mission en cliquant sur une **cible unique.**

MISSION 9

REPRENDRE LA BASE D'HAMMERFEST

Vous réussirez cette mission avec une "arme" énorme : la patience. En effet, elle se décompose en de nombreuses phases, tout aussi importantes les unes que les autres.

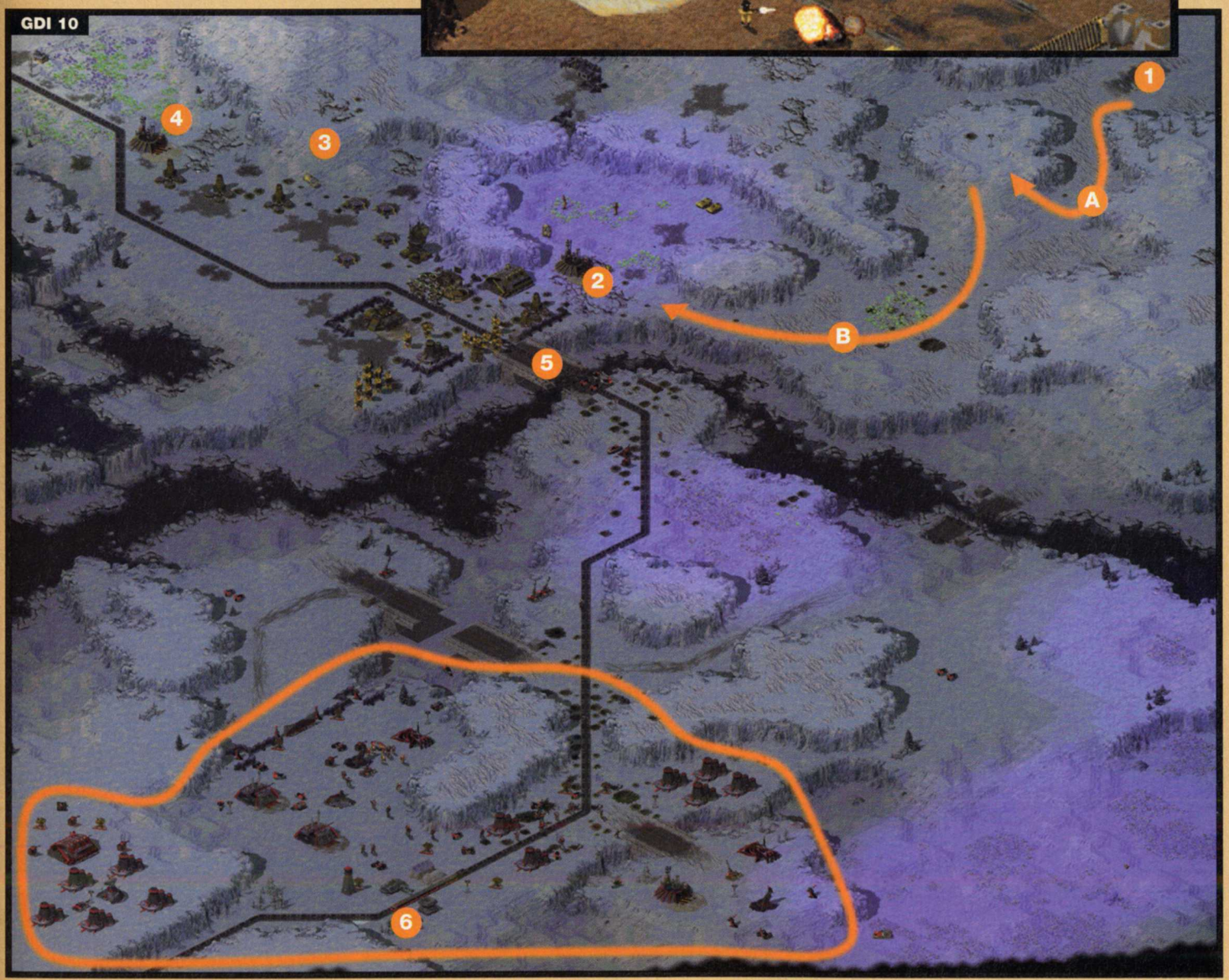
Vous commencez au **point 1** avec quatre ingénieurs, un transport amphibie et trois hovercrafts. Sans que vous fassiez quoi que ce soit, vous détruisez un convoi sur un pont. Vous obtenez ainsi un bon nombre de bonus qui vous permettront de récupérer de l'énergie si vos véhicules se faisaient gravement toucher. Faites monter les ingénieurs dans le convoi. Suivez le chemin indiqué sur la **flèche A**

pour vous rendre au **point 2**. Vous serez assez sérieusement attaqué mais cela ne devrait pas détruire toutes vos unités. Au **point 2**, détruisez les trois centrales électriques, puis continuez à avancer en suivant la trajectoire de la **flèche B**. Au **point 3**, faites descendre un ingénieur et escortez-le jusqu'à l'endroit où se trouvaient les centrales. Capturez la Main du Nod et fabriquez quelques unités puissantes, des bazookas par exemple. Dirigez tout le monde vers le point 4 et embarquez les fantassins dans le transport ; continuez à en produire. Avec vos véhicules, longez toute la côte au Nord de la carte. Allez jusqu'au **point 5** et débarquez les fantassins du transport. Retournez en chercher d'autres au **point 4** ; il faut en ramener encore une dizaine car vous allez mener un petit assaut. Le camp n'est pas très bien défendu, mais les véhicules ne suffiront pas. Faites le tour de la base en tirant sur tout ce qui bouge. Pour atteindre et capturer le chantier de construction, il faut désactiver le champ magnétique. Pour cela, il faut détruire les deux centrales électriques au **point 6**. Là, les ennemis qui se trouvaient prisonniers du champ magnétique sortiront et vous devrez les tuer. Envoyez un ingénieur capturer le chantier de construction pour vous approprier toute la base d'un seul coup. Maintenant, construisez deux moissonneuses supplémentaires et commencez à produire des unités. Vous serez régulièrement attaqué, notamment par le **point 7** et le **point 8**. Faites un tour de repérage tout autour de la base et détruisez tous les

sites de missiles SAM. Lorsque ce sera fait (ils peuvent parfois être assez loin), vous aurez des renforts. Profitez-en pour commencer à lever une armée imposante. Les Titans sont encore ce qu'il y a de mieux pour ce qui vous attend. Une trentaine devrait suffire. Dirigez-les vers le **point 7**, passez le pont et direction le Sud. L'entrée du camp est extrêmement bien défendue et c'est pour cela qu'il faut vraiment une trentaine d'unités. Mais lorsque vous serez au milieu du camp, plus rien ne vous résistera.
Cassez tous les bâtiments et les moissonneuses qui resteraient éventuellement. Lorsqu'il ne reste plus que quelques unités égarées sur la carte, vous avez gagné.

09 - Reprendre la base d'Hammerfest

Vous arrivez à la mission 10 en cliquant sur une **cible unique**.



MISSION 10

RÉCUPÉRER LES CRISTAUX

Au début de cette mission, votre objectif est de détruire un train. En fait, le train deviendra un objectif secondaire car vous devrez nettoyer une base ennemie après qu'il se soit déplacé.

Vous commencez avec quelques troupes au **point 1.** Il y a des ingénieurs avec vous et c'est rarement pour ne pas les utiliser qu'on vous les donne. Suivez la **flèche A** pour arriver sur un petit plateau. Là, quelques ennemis vous attendent. Mais il y a aussi une main de Nod qui va vous être fort utile. Lorsqu'il n'y aura plus d'ennemis, envoyez un ingénieur à l'intérieur. Construisez quelques bazookas, sept ou huit. Joignez-les à votre groupe et dirigez-vous gaiement vers le **point 2** en suivant la **flèche B**. Commencez à casser les murs et à détruire les ennemis. Bientôt, ils arriveront plus nombreux, mais vous devriez résister. Subitement, le train partira et un message vous annoncera qu'une nouvelle zone a été découverte. À partir de ce moment, l'objectif de mission change. Vous devez désormais raser le camp qui se trouve au Sud. C'est à peu près en même temps qu'un véhicule de construction mobile arrive. Dirigez-le dans le camp où vous vous trouvez et déployez-le ici. Fouillez légèrement les environs mais

surtout, n'allez pas au-delà du **point 3**, enfin vous pouvez aller au **point 4** pour du tiberium mais ne montez pas cette colline, cela déclenche une attaque meurtrière. Dans l'enceinte du camp, construisez toutes les structures possibles. Construisez deux moissonneuses qui iront récolter juste au Nord du camp, là où se trouvent deux arbres à tiberium. En fait, deux moissonneuses pourront récolter sans problème tout le long de la partie

à cet endroit sans craindre un épuisement du tiberium ; les deux arbres en produisent suffisamment. Si toutefois vous voulez encore davantage de tiberium, construisez une série de centrales jusqu'au **point 4** et construisez une raffinerie là-bas. Bien sûr, levez une armée ; une vingtaine de Titans suffiront pour commencer. Envoyez-les au **point 3** et soyez vigilant. À ce moment-là, beaucoup d'ennemis sortiront du sol. Mais avec tous ces Titans, vous ne devriez en faire qu'une bouchée de pain. Poursuivez votre avancée vers le Nord et détruisez les troupes qui se trouvent un peu à l'Est. Vous pouvez toutefois envoyer de l'infanterie volante car aucune unité ne se trouvant sur le plateau ne peut atteindre des unités aériennes. Comme vous avez pu le constater, il y a un pont, au **point 5**. Lui, il va être détruit, puis réparé puis détruit, puis réparé... tout au long de la partie. Ça peut être intéressant ou non pour vous. Si vous voulez aller de l'autre côté, c'est plutôt embêtant qu'il soit cassé ; si vous ne voulez pas que les ennemis viennent chez vous, il faut le briser. Ça, c'est très facile ! Néanmoins, il y a quelque chose d'embêtant. Parfois, l'artillerie viendra pilonner votre base en se plaçant juste derrière le pont

cassé. Là, un seul réflexe à avoir : envoyer l'infanterie volante pour en découdre. C'est le moment de lever une armée. Et quelle armée ! Laissez-moi vous dire que votre premier assaut devrait être un échec. Le train se trouve au **point 6**. Mais avant, il faut passer par le **point 7** l'endroit idéal pour une embuscade. Lorsque vous arriverez là, une vague d'une cinquantaine d'ennemis arrivera ; pas des gros, pas des résistants. Mais ils seront là, à tirer simultanément. Il faut savoir qu'il y a beaucoup de fantassins. Avec les Titans, vous pouvez les écraser. C'est aussi l'avantage d'être dans ce goulet : ils ne peuvent pas vraiment fuir et on fait un carnage rien qu'en marchant. Lorsque vous les croiserez, éliminez par priorité les véhicules d'artillerie. Ils sont dévastateurs. Lorsque vous aurez fait une percée, rasez le plus de bâtiments possible et envoyez des renforts si nécessaire (ça le sera sans doute).

Pour ma part, j'ai gagné cette mission en prenant un bonus à côté du train à peu près au **point 6**, qui m'a fait gagner immédiatement. Mais je ne suis pas sûr que ce bon soit là à chaque fois. Lorsque vous aurez éliminé le rush ennemi, tout deviendra très facile.

SAUVEGARDE

10 - Récupérer les cristaux
10 - Récupérer les cristaux b

Léo de Urlevan
<ldu@club-internet.fr>

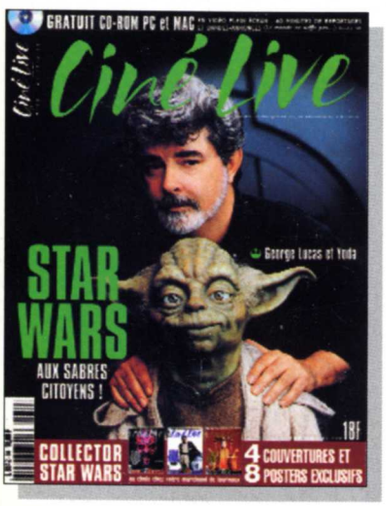
172 PAGES MAGAZINE
1 CD-ROM PC ET MAC
1 POSTER GÉANT

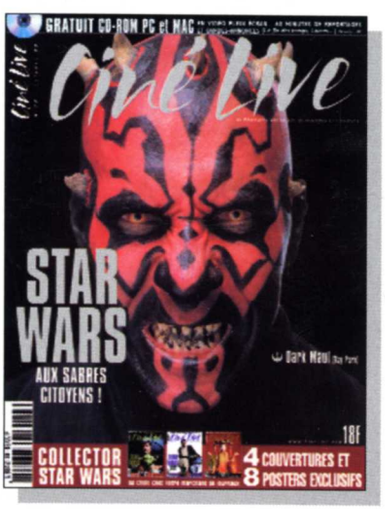
25F SEULEMENT

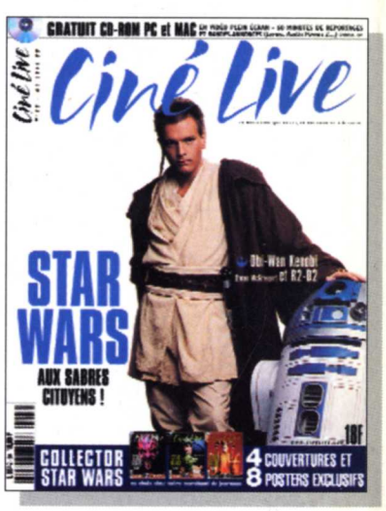
EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

CE MOIS-CI
POUR STAR WARS

Ciné Live se met en 4



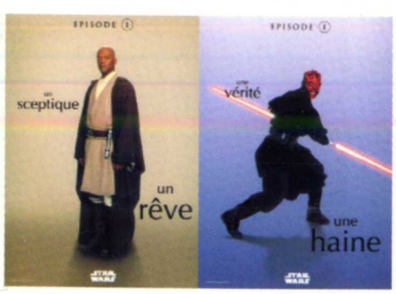


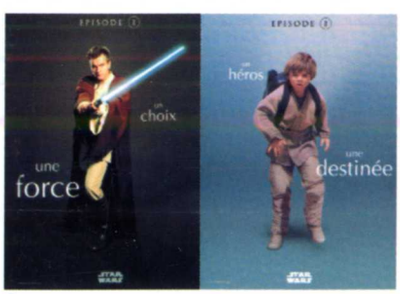


NUMÉRO SPÉCIAL

4 posters recto-verso différents et 4 couvertures collector

Europe 2





18 F l'exemplaire chez votre marchand de journaux